PC WORLD VIETNAM

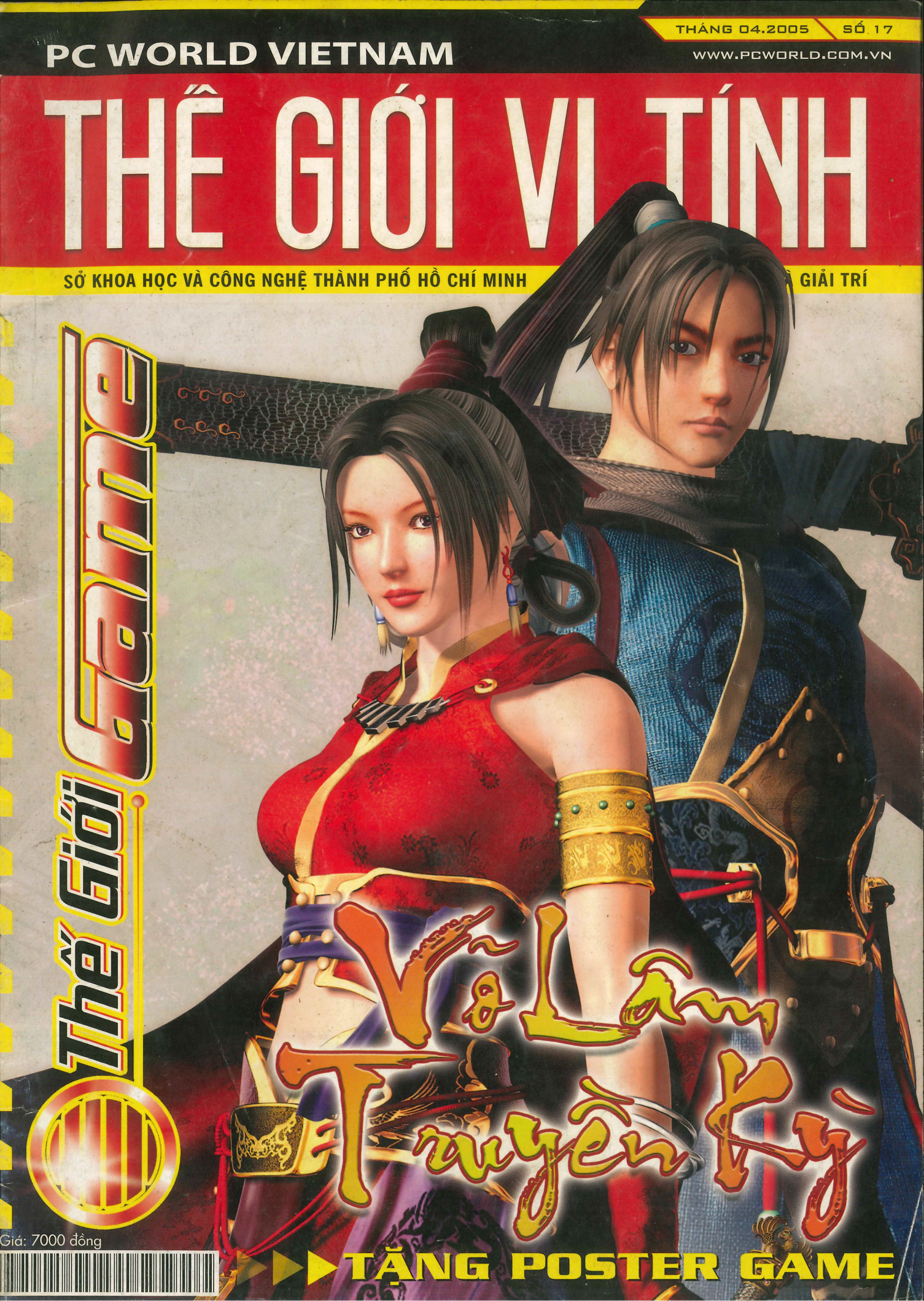
THÁNG 04.2005 | SỐ 17

WWW.PCWORLD.COM.VN

# THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH ... GIẢI TRÍ

## Thế Giới Game



# Võ Lâm Truyền Kỳ

TẶNG POSTER GAME

Giá: 7000 đồng

3D Online Game

PristonTale

# Let's Party!

## Kết Bạn Cùng Tôi

Thế giới Priston là một cộng đồng cư dân có những di sản vĩ đại. Tuy nhiên, những thế lực đen tối vẫn xuất hiện ở khắp mọi nơi. Cuộc đấu tranh huyền thoại giữa cái thiện và cái ác nay đã lan đến Việt Nam. Hãy **"Kết Bạn Cùng Tôi"** để cùng chiến đấu vì một thế giới tốt đẹp hơn.

## Đăng ký NGAY

để trở thành những người chơi đầu tiên của Game trực tuyến Priston Tale tại Việt Nam

Tại địa chỉ

**www.ptv.com.vn**

Hoặc email:

**webmaster@ptv.com.vn**

và nhận quà tặng T-shirt PristonTale

Thật sành điệu

## HOÀN TOÀN MIỄN PHÍ

trong thời gian thử nghiệm

Đường dây nóng: (08) 9301280/(04) 7601060

FPT COMMUNICATIONS

PRISTON GAME DEVLOPMENT COMPANY

*) số lượng có hạn ưu tiên cho người đăng ký trước

THÁNG 4.2005 - SỐ 17

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
*viet@pcworld.com.vn*

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
*hong@pcworld.com.vn*

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
*trunghai@pcworld.com.vn*

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh, Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: Trịnh Bảo, Nguyễn Hồng Ân, Vũ Trần Chí Tâm, Huỳnh Minh Tuấn, Nguyễn Đức Quang, Nguyễn Thanh Long

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
*trangdoan@pcworld.com.vn*
Chu Nguyệt Anh
*anhcn@pcworld.com.vn*

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
*phathanh@pcworld.com.vn*
Lê Thị Kim Chi
*phathanh.hn@pcworld.com.vn*

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
*vinhpt@pcworld.com.vn*
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh, Hữu Thế, Duy An

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí, Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

# Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

## GIỚI THIỆU

8 Võ Lâm truyền kỳ

5 Rome: Total War – Cuộc chiến thành Rome

12 Tony Hawk's Underground 2 – Trượt Ván Cùng Tony Hawk

16 Star Wars Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords – Chúa tể thiên hà

19 Phiêu lưu cùng Hugo

20 King Arthur – Hùng tâm tráng chí

22 Devil May Cry 3 : Dante's Awakening – Thần sầu quỷ khốc

## ĐIỂM GAME

24 Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee – Ninja Rùa trở lại

25 Seal Of Evil – Tinh thần quật cường

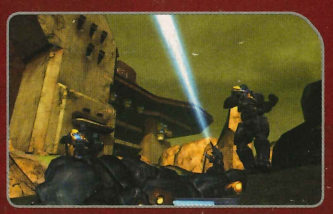
26 House of the Dead III – Tiêu diệt lũ "Quỷ"

28 Cold Fear – Toát mồ hôi lạnh

29 Tekken 5 – Võ đài khốc liệt

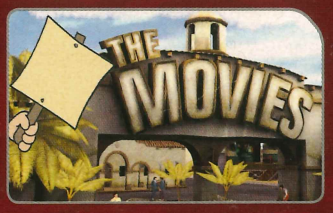
## SẮP PHÁT HÀNH

30 Pariah – Đấu tranh sinh tồn



32 Still Life – Vén màn bí mật

33 The Movies - Phim trường ảo




34 Jade Empire - Bảo quốc luận anh hùng

## CŨ MÀ HAY

36 Lemmings: Revolution – Mê cung chuột chũi

35 SOCOM 3: U.S. Navy Seals – Biệt đội báo biển

## PHẦN CỨNG

39 CMS Gamestation - Khởi đầu trào lưu mới

# MSI takes innovation one step further

MSI offers comprehensive and feature-rich solutions that will ensure a positive user experience. With an extensive product range, MSI continues to enhance the quality of its customers' lifestyles.

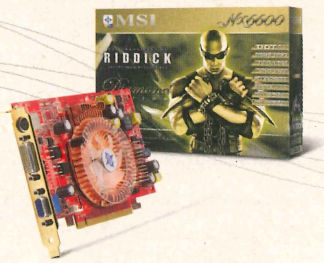
## 915P Neo2 Platinum

- Full-loaded Excellence
- Active MOS brings your best thermal solution for Power Circuit
- V Power provides precise CPU Voltage for stability and over clocking

## 925XE Neo Platinum

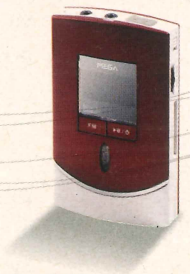
- Super Power in LGA775 Platform
- Over spec up to FSB1066 support
- Supports Dual channel DDR2 400/533 memory architecture
- GbLAN+10/100M LAN for flexible networking

## NX6600-VTD128 Diamond




- 8 pipelines with NVIDIA® CineFX™ 3.0 engine
- Support GDDR3 memory 128bit memory interface
- NVIDIA® High-Precision Dynamic-Range (HPDR) technology
- 128MB Memory Designed for PCI Express x16
- DirectX® 9.0 and OpenGL® 1.5 Optimizations and Support

## MEGA PLAYER 522BT



- Memory Size : 256 MB
- USB Flash Disk :USB 2.0
- Digital Audio Player /EQ and SRS effect
- Bluetooth function / SD / MMC Card Reader
- Changable Color Case / Dual Earphone Jack
- Digital Audio Player /EQ modes

**Nhà phân phối:**

**TTC TRADING TECHNICAL COMPANY**
HCMC: 116/4 Bùi Thị Xuân, Q.1, TP.HCM
Tel: (84-8) 9254234 - Fax: (84-8) 9254235

**CÔNG TY TNHH VĨNH TRINH**
94 Trần Quốc Toản, Q.Hoàn Kiếm, Hà Nội
Tel: (84-4) 9423558 - Fax: (84-4) 9423559
Website: www.vinhtrinh.com.vn

**Các đại lý tại TP.HCM:**

| | | |
|---|---|---|
| Cửa hàng HOÀN LONG | 88 Tôn Thất Tùng, Q.1 | - ĐT: 9255323 |
| Cửa hàng TITAN | 410B N.T.M.Khai, Q.3 | - ĐT: 8344895 |
| Công ty NOVA | 18 Tôn Thất Tùng, Q.1 | - ĐT: 9253683 |
| Cửa hàng PHONG VŨ | 264C N.T.M.Khai, Q.3 | - ĐT: 9301292 |
| Siêu thị máy tính NGUYỄN HOÀNG | 104 Ng.Văn Cừ, Q.1 | - ĐT: 9203404 |
| Công ty THÀNH NHÂN | 174-176 Bùi Thị Xuân, Q.1 | - ĐT: 9250259 |
| Công ty ANH CHÂU | 37 Bùi Thị Xuân, Q.1 | - ĐT: 8300454 |
| Công ty TOÀN MINH | 242 N.T.M.Khai, Q.3 | - ĐT: 9302080 |
| Công ty KHÁI THÔNG | 236 N.T.M.Khai, Q.3 | - ĐT: 9305553 |
| Công ty THIÊN LONG | 104 Tôn Thất Tùng, Q.1 | - ĐT: 9250668 |
| Công ty COMPRO | 98A Tôn Thất Tùng, Q.1 | - ĐT: 9250448 |
| Công ty LONG BÌNH | 44 Ng.Cư Trinh, Q.1 | - ĐT: 8360699 |
| Công ty PTEC | 69 Tôn Thất Tùng, Q.1 | - ĐT: 9255946 |
| SÁNG TẠO Computer | 109 Bùi Thị Xuân, Q.1 | - ĐT: 9254661 |

**Các đại lý tại Hà Nội:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Mai Hoàng | 9 Trần Hưng Đạo | Hà Nội | - ĐT: 844.9330200 |
| Đồng Tâm | 93 Chùa Bộc | Hà Nội | - ĐT: 844.8521831 |
| Lam Phương | 19 Nguyễn Bỉnh Khiêm | Hà Nội | - ĐT: 844.9431717 |
| Vạn Xuân | 8 Lê Văn Linh | Hà Nội | - ĐT: 844.7471086 |
| Vĩnh Xuân | 39 Trần Quốc Toản | Hà Nội | - ĐT: 844.9439121 |
| Intersoft | 137 Chùa Bộc | Hà Nội | - ĐT: 844.5635255 |
| Long Thành | 36 Lý Nam Đế | Hà Nội | - ĐT: 844.7336188 |
| Ngọc Hà | 104 Lê Thanh Nghị | Hà Nội | - ĐT: 844.8683266 |
| Thành Tâm | 15 Phan Bội Châu | TP. Vinh | - ĐT: 8438.569648 |

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

For more Information please refer to www.msi.com.tw

• All functions above are optional for all of MSI products. • MSI is a trademark of Micro-Star Int'l Co., Ltd. • Specifications are subject to change without notice. • All brand names are registered trademarks of their respective owners. • Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

Thư BBT

# GAME ONLINE:
# BẮT ĐẦU CUỘC CHẠY ĐUA

Năm 2004, khi những điểm game đầu tiên tại Việt Nam chào đón giới chơi game bằng thể loại game mới: game online, hay còn gọi là MMORPG (massive multi-player online role playing game) mà Thế Giới Game đã giới thiệu trong số tháng 11/2004, thì phong trào chơi game trực tuyến trên thế giới đã cực kỳ sôi động.

Lịch sử của MMORPG có lẽ bắt nguồn từ những trò chơi trực tuyến trên mạng Arpanet, tiền thân của Internet, vào thập kỷ 80. Nhưng nó thực sự bùng nổ với trò Meridian 59 do hai nhân viên của Microsoft là Andrew và Chris Kirmse khởi tạo năm 1995. Họ tạo ra một thế giới ảo cùng những nhân vật ảo do nhiều người chơi điều khiển, có nghĩa là thể loại game nhập vai trực tuyến với hàng ngàn người kết nối vào máy chủ cùng lúc. MMORPG là sự kết hợp song song giữa môi trường đồ họa 3D và hệ thống chat, trong đó, nhiều người chơi có thể đi lại, hành động và giao tiếp với nhau. Chính vì vậy, thể loại game online đang có sức thu hút mãnh liệt đối với giới chơi game.

Sau gần một năm ra mắt với xuất phát điểm là game MU tại Hà Nội và TP.HCM, sân game trực tuyến Việt Nam đã thật sự bùng nổ bằng sự hợp tác giữa 3 đơn vị VASC, CMS và Intel Việt Nam trong việc tổ chức và công bố khai trương dịch vụ trò chơi trực tuyến mang tên "Thế giới diệu kỳ" (TGDK) vào ngày 12/1/2005 vừa qua (*http://mu.vietnamnet.vn*). Sau khi công bố, VASC đã tổ chức ngay một giải đấu game trực tuyến dành cho cộng đồng MU TGDK tại Việt Nam.

Tiếp theo sau đó, ngày 26/01/05, công ty Truyền Thông FPT đã ký với Priston Inc. thuộc tập đoàn Dịch Vụ Giải Trí Yedang của Hàn Quốc hợp đồng về việc phát hành độc quyền dịch vụ giải trí trực tuyến PristonTale tại Việt Nam, gọi tắt là PTV. Hiện tại, website chính thức của PTV đã cho phép người hâm mộ đăng ký tham gia thử nghiệm bản PTV Close Beta 1 tại *www.ptv.com.vn/*.

Như vậy, chỉ trong tháng đầu tiên của năm 2005, hai đơn vị lớn nhất nước về cung cấp dịch vụ thông tin và viễn thông đã chính thức công bố gia nhập thế giới ảo của game online đầy tiềm năng, hứa hẹn một sân chơi cực kỳ sôi động trong thời gian tới.

Ngoài VASC và FPT, công ty TNHH Phần Mềm Châu Á cũng đã được cấp phép mở dịch vụ với trò GunBound tại *www.gunbound.net.vn*.

Chưa hết, đầu tháng 4 tới, một tên tuổi mới sẽ xuất hiện trên sân game này, mà thành phần của nó là các tay gamer chuyên nghiệp - công ty cổ phần Vinagame. Hình ảnh bìa của tạp chí TGG số này chính là lời giới thiệu sinh động nhất cho Võ Lâm Truyền Kỳ, bản game trực tuyến thể loại kiếm hiệp của công ty Kingsoft (Trung Quốc) đang rất thịnh hành ở các nước châu Á (xem bài giới thiệu trong số này), là sản phẩm mà Vinagame sẽ tung ra trong tháng 4 (*www.volam.com.vn*).

Ngoài ra, theo chúng tôi được biết, công ty Điện Toán và Truyền Số Liệu (VDC) cũng sẽ tham gia vào lĩnh vực game online trong thời gian tới.

Cùng với các bạn, những người hâm mộ game và các nhà cung cấp dịch vụ game online, Thế Giới Game cũng hăng hái nhập cuộc và chúng ta sẽ cùng làm cho sân game mới này ngày càng rộng mở và hấp dẫn hơn.

# ROME™
## TOTAL WAR

# CUỘC CHIẾN THÀNH ROME

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

*Người La Mã cổ đại có một câu nói rất hay "Mọi con đường đều dẫn về thành Rome". Vâng, nhưng "thành Rome không chỉ xây dựng trong một ngày", ngay cả trên một trò chơi như Rome: Total War. Nó không chỉ là trò chơi, mà đã trở thành một cuốn sử vô cùng sinh động về đế chế La Mã cổ đại!*

Lấy bối cảnh khoảng năm 246 TCN (khởi đầu của cuộc chiến Punic War) cho tới năm 14 SCN (năm hoàng đế Augustus băng hà), Rome: Total War (RTW) đưa người chơi trở về thời kỳ chinh phục và thống trị của đế chế La Mã cổ đại qua lối chơi chiến thuật theo lượt truyền thống (Turn-Based Strategy/TBS), rất quen thuộc với các fan thể loại dàn trận. Người chơi khởi đầu bằng việc chọn cho mình một trong ba gia đình La Mã quyền lực: Julii, Brutii và Scipii. Nhiệm vụ của bạn là mở rộng bờ cõi và ảnh hưởng quyền lực của đế chế đến mọi ngóc ngách trên bản đồ. Chen lẫn vào con đường "tranh bá thiên hạ" giữa ba phe là sự xuất hiện của phe thứ tư, Senate – của viện Nguyên lão, nơi nắm trọn quyền hành trong xã hội La mã cổ đại – do máy điều khiển. Phe này sẽ đưa ra nhiệm vụ để người chơi lựa chọn. Vì là dạng TBS, nên lối chơi của RTW tất nhiên không thể thiếu hai mặt: theo lượt và thời gian thực. Nếu theo lượt, người chơi sẽ vạch ra các kế hoạch phát triển kinh tế trên bản đồ chiến thuật như lập đường giao thương, trồng trọt, mở hải cảng... để tạo ra những nguồn lợi nhuận, và dùng chúng để chi cho các hoạt động quân sự (tạo quân, trả lương...), xây dựng công trình hay các hoạt động ngoại giao. Ngoài ra, bạn còn có thể đặt quân mai phục, xây tiền trạm do thám hay các đồn lũy phòng thủ tạm thời trên bản đồ để canh giữ biên giới.

Hòa bình không thể giữ vững mãi. Việc giáp mặt với đối phương trên chiến trường là điều không tránh khỏi. Bạn sẽ được tận mắt chứng kiến và thể hiện tài năng "điều quân khiển tướng" trong những trận đánh hoành tráng với hàng ngàn quân đoàn giao tranh dữ dội. Các trận chiến có thể diễn ra trên cánh đồng rộng lớn hay trong thành phố khống lồ, với hơn 100 loại quân khác nhau (tùy dân tộc) mà người chơi tha hồ chọn: nào là những binh đoàn Phalanx

TOTAL WAR®

### ROME: TOTAL WAR

| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Activision |
| PHÁT TRIỂN | Creative Assembly |
| THỂ LOẠI | Chiến thuật |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 22/09/2004 |
| ESRB | Teen |
| DUNG LƯỢNG | 3 CD |
| CẤU HÌNH TỐI THIỂU | PIII 1 GHz hoặc tương đương, 256MB RAM, VGA 64 MB, HDD 2,9 GB, Windows 98SE/ME/2000/XP |
| CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ | PIV 2 GHz hoặc tương đương, 512MB RAM, VGA 128MB Geforce 4 Ti4200 trở lên |

mạnh mẽ của người Hi Lạp cho tới các đội chiến xa Chariot nổi tiếng của dân Ai Cập, hay những thớt voi dũng mãnh của người Carthage v.v... Dù bạn chọn phe nào đi nữa, những trận đánh khốc liệt của RTW chắc chắn sẽ mang lại những cảm xúc khó quên!

Bên cạnh phần chơi chủ lực Imperial Campaign, game còn hỗ trợ các chế độ chơi khác như Historical Battle dành cho người yêu thích các trận đánh nổi tiếng trong lịch sử (tổng cộng 10 trận), Custom Battle với hàng chục màn chơi khác nhau cùng nhiều tinh chỉnh tùy ý, hay nếu chỉ muốn "điều quân khiển tướng" ngay – mục Quick Battle luôn luôn sẵn sàng chờ đón. Tất nhiên không thể thiếu mục chơi mạng với hai chế độ LAN và Internet, chỉ tiếc là trò chơi lại bỏ qua phần chơi chiến dịch mà theo dự kiến sẽ có trong mục chơi mạng!

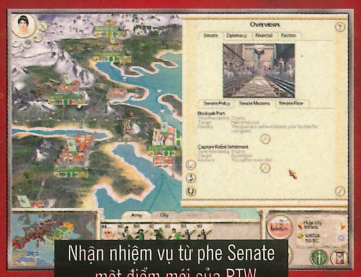
## NHẬN ĐỊNH

Nếu nói RTW là phiên bản hay nhất từ trước đến nay của dòng game Total War nói riêng, và của thể loại TBS nói chung, thì quả không ngoa chút nào! Càng chơi, bạn sẽ càng thích thú với sự phong phú, đa dạng và tỉ mỉ của nó. Một trong những điều cần nói đầu tiên là cách "lái" người chơi theo cốt truyện hơn là theo kiểu chinh phục tự do như trước. Đây cũng là nguyên nhân giải thích cho sự hiện hữu của phe Senate và những nhiệm vụ của nó trong trò chơi. Hướng đi mới này dẫn đến việc lựa chọn phe chơi bị giới hạn, chỉ còn là ba thay vì rất nhiều như trong các bản trước. Khoan hãy vội thất vọng! Chúng không bị nhà phát triển game "lấy đi" mà "giấu đi". Khi phần chơi chiến dịch (Imperial Campaign) được hoàn tất, bạn sẽ "mở" ra được các phe còn lại. Đây cũng là chủ đích của Creative Assembly: họ muốn cốt truyện không bị rời rạc, khuyến khích người chơi đi tới cùng để giành "phần thưởng" của mình. Sẽ không có gì lạ nếu bạn bắt gặp một người dù đã hoàn tất phần chơi của mình, vẫn "miệt mài" chơi lại để tiếp tục khám phá những phe mới xuất hiện!

Bên trong những tòa thành không lồ là các mô hình thu nhỏ rất chi tiết của các tòa nhà.

Đội hình Phalanx luôn bất khả chiến bại trên chiến trường, trừ phi khai thác được điểm yếu của nó.

Sự hấp dẫn kế đến trong cách chơi của RTW chính là các mặt của game ngày càng chi tiết và có "chiều sâu". Giờ đây bạn có thể "nhúng tay" can thiệp với nhiều lựa chọn đa dạng. Ví dụ, trong lãnh vực ngoại giao, bạn có nhiều cách để đạt mục đích: mua chuộc quân, mua bán thành phố, đe dọa đối phương v.v... Nổi bật, và được người viết đánh giá cao nhất trong các mặt là phần quân sự: không chỉ cho phép bạn sắp đặt trước các hành động như mai phục, do thám... mà mức độ thật của những trận đánh ngày càng đáng kinh ngạc - thành quách rộng "khủng khiếp" với hàng loạt công trình chi tiết bên trong khiến việc tấn công chúng không còn đơn giản xua quân phá tường mà cần phải có vũ khí công thành và chiến thuật hẳn hoi. Các đạo quân cũng qui củ và hình thức hơn trong giao tranh lẫn hành quân, dùng chiến thuật (địa hình, đội hình, dụng quân): ai áp dụng hợp lý sẽ chiến thắng, dù đối phương đông hơn vạn lần!


Nhận nhiệm vụ từ phe Senate - một điểm mới của RTW.

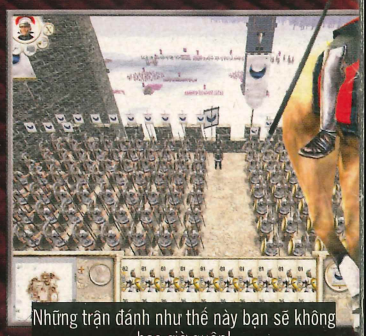
Nhưng có lẽ điều làm cho người chơi "mê tít" là những hình ảnh ngoạn mục trong các trận đánh: các đội kỵ binh bị hất tung lên không bởi những "bức tường" Phalanx vững chắc, những đoàn voi hung hãn càn quét, dày xéo các binh đoàn bộ binh...

Một điểm hay khác nữa của game là hệ thống trợ giúp khá hiệu quả. Ngoài phần hướng dẫn chi tiết, dễ hiểu, game còn hỗ trợ thêm hai "cố vấn" – một kinh tế, một quân sự. Hai vị này tuy "nhiều chuyện", đôi lúc gây phiền toái (đến độ một số tay chơi bực mình dẹp đi), nhưng các lời khuyên khá hữu ích, nhất là với những người mới bắt đầu làm quen với trò chơi. Theo ý kiến riêng, vị cố vấn quân sự "được" nhất vì đa phần lời khuyên có hiệu quả thực tế ngay, trong khi vị còn lại thường chỉ đưa ra những giải pháp chung chung. Tuy nhiên, mặt được đánh giá cao hơn nữa là chế độ quản lý tự động. Nhờ có nó, bạn đỡ vất vả trong việc kiểm soát để chế rộng lớn của mình. Mọi việc từ xây nhà, lấy thuế, tạo quân đồn trú... đều do máy làm hết. Điểm duy nhất mà chế độ này "bí" không lại người chơi trong mặt quản lý là nó không sở hữu các tướng quân – một thứ tài nguyên vô cùng "xa xỉ" và qui giá trong RTW (các bản game trước không thể hiện rõ), vì nếu bạn có những tướng "tài", việc quản lý sẽ thuận lợi rất nhiều.

Bản đồ 3D vô cùng sinh động và bắt mắt!

Cuối cùng, xét về chiều dài của game, dù có cùng kích thước bản đồ với Medieval Total War (MTW), nhưng các vùng đất trong RTW "trông" rộng và nhiều hơn. "Rộng" do cách thức di chuyển không còn là dạng "gắp-thả" như trước mà theo hình thức dùng số bước đi (trong game là dạng cột năng lượng), tương tự một số game như Lords of the Realm, Heroes of Might and Magic... Chính cách thức mới này làm tăng khoảng cách giữa các vùng, vì vậy trong một lượt đi thật khó có thể "đặt chân" ra ngoài lãnh thổ. Không chỉ vậy, tiến độ di chuyển của bạn còn phụ thuộc vào các yếu tố như: số lượng quân có trong nhóm, hành quân theo đường cái hay "băng rừng, lội suối" và có "ghép" quân hay không (trao đổi quân sẽ tốn điểm di chuyển, khác với các bản game trước). "Nhiều" là do nhà phát triển đã rất khôn khéo: cùng một dải đất, với MTW khi hạ được một thành bạn sẽ sở hữu cả dải đất, với RTW nó lại được "chia năm, xẻ bảy". Vì vậy việc chinh phục cũng... "phê" hơn. Gộp cả "rộng" và "nhiều", thời gian hoàn tất trò chơi lâu hơn.

**ĐỘ KHÓ:** Khá "găng"! Đó là đúc kết sau khi thử sức với các mức độ của game, nhất là hai mức: trung bình (Normal) và khó nhất (Very Hard). Sự chênh lệch khá nhiều. Ở chế độ trung bình, xu hướng chung của máy cho những trận đánh (mặt thời gian thực) là thụ động chờ đợi và xoay trở chậm. Còn với theo lượt, hiếm khi gặp trường hợp máy vây hãm làm khó, thay vào đó nó chỉ lo co cụm phòng thủ. Điều này hoàn toàn trái ngược khi chơi chế độ khó nhất: máy ra quân và tấn công khá sớm (cả thời gian thực lẫn theo lượt), đồng thời khả năng vận dụng đội hình trong trận chiến rất linh hoạt, chớp nhoáng.

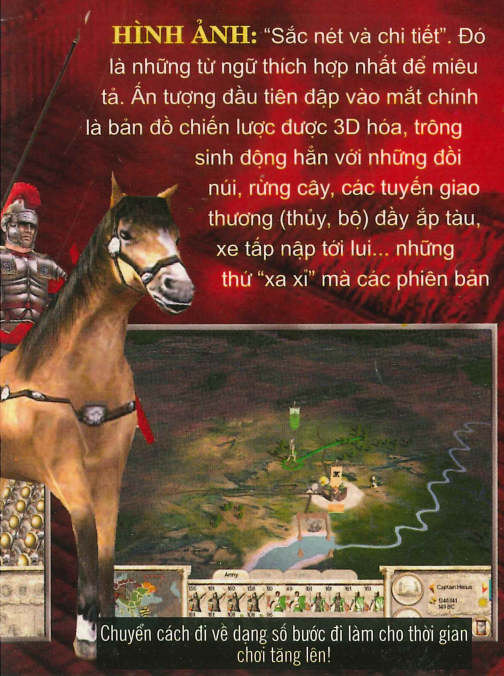

Những trận đánh như thế này bạn sẽ không bao giờ quên!

Tuy độ khó do các mức qui định, nhưng nó cũng chịu ảnh hưởng một phần bởi các thiết lập. Chẳng hạn, nếu chọn tính năng Arcade, khi giao tranh quân lính sẽ không biết mệt mỏi do không có thể lực, vì vậy độ thật trong các trận đánh sẽ giảm. Việc chọn phe chơi (ba phe chính) cũng là một "thủ phạm" tiếp tay. Tùy theo phe mà người chơi chọn, khó khăn sẽ khác nhau. Theo kinh nghiệm, phe Brutii dễ chơi nhất dù chọn mức độ nào, vì địa thế lãnh thổ rất có lợi: tránh được tấn công sớm, dễ đổ bộ đánh chiếm các thành phố ven biển, dễ hạ đối phương (chủ yếu là Hi Lạp và Ai Cập). Ngược lại, Julii lại tỏ ra khó "xơi": ngay khi mới bắt đầu đã dụng độ với sự thách thức của dân Gaul (Gôloa) hung tợn, làm cho việc mở rộng bờ cõi rất chậm chạp. Riêng với Scipii, địa hình tạm ổn với đa phần giáp biển, nhưng việc đáng lo nhất là để thủ đô nằm "kẹt" giữa hai kình địch (Julii và Scipii) nên rất nguy hiểm về sau...

**LỖI TRÒ CHƠI:** Trò chơi được đánh giá hay, không chỉ thể hiện xuất sắc ở các mặt mà còn được xét ở khía cạnh ít lỗi. RTW là một ví dụ điển hình. Xuyên suốt game, chỉ có vài sơ suất rất nhỏ mà nếu bạn không tinh mắt thì sẽ khó thấy. "Bắt bài" đầu tiên là trong các trận thủy chiến, khi "tàn cuộc" thường số tàu của hai bên vẫn còn nguyên? (phần thủy chiến của game bị khá nhiều gamer "chê" vì không cho người chơi can thiệp và đơn điệu theo kiểu "nhiều quân thì thắng").

Kế đến, hơi phi lý, là khi bạn chiếm một thành phố thì ngay sau đó thành phố này nổi loạn với quân số rất đông và "xịn". Để có những đạo quân "xịn", bạn phải mất ít nhất hai lượt đi trở lên và mỗi lần chỉ được một quân trong hàng đợi, trong khi đó máy chỉ cần một lượt là có tất!

**HÌNH ẢNH:** "Sắc nét và chi tiết". Đó là những từ ngữ thích hợp nhất để miêu tả. Ấn tượng đầu tiên dập vào mắt chính là bản đồ chiến lược được 3D hóa, trông sinh động hẳn với những đồi núi, rừng cây, các tuyến giao thương (thủy, bộ) đầy ắp tàu, xe tấp nập tới lui... những thứ "xa xỉ" mà các phiên bản trước không có. Ngoài ra, RTW cũng đã nâng cấp mô hình của các đạo quân, "biến" chúng từ hình ảnh 2D xấu xí sang ba chiều sắc nét. Nếu phóng to, bạn có thể thấy được sự tỉ mỉ và chi tiết trong từng đường nét trên các bộ giáp, công trình hay sự bóng loáng, chói mắt của kim loại dưới ánh mặt trời... trông rất tuyệt vời (tùy theo thiết lập hình ảnh mà mức độ chi tiết sẽ khác nhau).



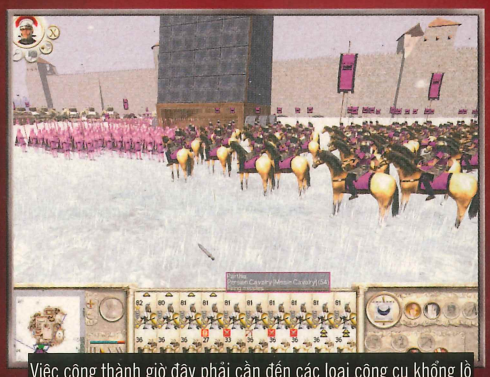
Chuyển cách đi về dạng số bước đi làm cho thời gian chơi tăng lên!

"Những gì bạn thấy trong bản đồ chiến thuật, sẽ được tái hiện trên chiến trường", Creative Assembly đã giữ đúng lời hứa: bạn xây các trại lính, cất những tòa nhà... chúng sẽ có mặt ở những nơi mà đoàn quân đi qua. Tất nhiên, mô hình của những công trình này sẽ được thu nhỏ tương đối, nhằm tránh "ngốn" tài nguyên máy. Do vậy yêu cầu cấu hình tương đối nhẹ, với cấu hình phổ biến cho chơi game hiện nay (CPU: P4 2GHz, RAM: 512 MB, VGA: Ti4200), trò chơi chạy khá ổn định và "ngon lành" (các thiết lập ở mức Medium). Tuy chỉ có trục trặc nhỏ duy nhất ở những cảnh có dùng nhiều hiệu ứng (khói, lửa...), khung hình sẽ đột ngột giảm một phần, làm cho diễn tiến trở nên khá chậm. Một mẹo nhỏ để khắc phục - bạn đưa tầm nhìn gần lại để giảm số lượng đối tượng mà card đồ họa cần xử lý.

**ÂM THANH:** Với những ai đã từng chơi qua dòng Total War, chắc hẳn khó quên sức "hút" đặc biệt của những bản nhạc, nhất là trong các trận chiến. Mỗi khi tiếng trống trận vang rền, dồn dập cất lên, người chơi có một cảm giác rạo rực và hừng hực khó tả! Sang RTW tiết tấu này vẫn không đổi, và cả phần nhạc thời bình cũng rất ấn tượng mà các bản game trước không thể sánh được: điệu nhạc du dương xen lẫn giọng hát thánh thót của các thiên thần, làm cho người chơi có cảm giác lâng lâng như đang ở trong vườn địa đàng (bài nhạc hay nhất của game thuộc phần Credit). Bên cạnh đó, trước mỗi đầu cuộc chiến luôn có những câu nói "lên gân" chiến sĩ rất hào hùng, càng làm cho tâm trạng người chơi thêm hồi hộp và phấn chấn.

Phần âm thanh phụ như tiếng va chạm của gươm giáo, ngựa hí, tường thành rung chuyển khi trúng đạn... đều thể hiện rất tốt, đặc biệt là tiếng "rít" nghe rất sướng tai mỗi khi một đợt "mưa tên" (đúng nghĩa đen!).

**GIAO DIỆN VÀ ĐIỀU KHIỂN:** Tuy có nhiều tính năng phức tạp, nhưng cách sắp xếp giao diện của game trông gọn gàng nhờ phân rõ các chức năng thông qua những icon dễ hiểu. Phần điều khiển quân, càng dễ hơn cho người chơi khi game được hướng về phong cách của dạng RTS: tạo và gọi nhóm quân đơn giản, sử dụng phím tắt.



Việc công thành giờ đây phải cần đến các loại công cụ khổng lồ

## LỜI KẾT

Với sự xuất sắc đạt được ở các mặt, quả thật không có gì để phàn nàn RTW. Nếu có, vẫn là câu hỏi mà gamer luôn đặt cho Creative Assembly: khi nào có phần mở rộng và bản Total War tiếp theo? Vì theo thông lệ, cứ sau mỗi phiên bản chính sẽ có một bản mở rộng. Liệu điều này có lặp lại với RTW không?

Để kết thúc bài viết, tác giả xin mượn một câu nói của nhà biên kịch La Mã nổi tiếng - Titus Maccius Plautus (254 -184 TCN): "Chinh phục hay bị chinh phục". Bạn sẽ là ai trong Rome: Total War?

**HỒNG ÂN**
**hong.an@but-tre.com**

### KINH NGHIỆM

- Khi hai bên giáp lá cà nên tắt chức năng "Fire at will" (phím tắt A), để xạ thủ không bắn vào đám đông làm chết phe ta.
- Lợi dụng cách bắn đá vào khoảng giữa tường để "nhốt" đám lính trên tường thành, không cho chúng đổ bộ xuống tiếp cứu.
- Đội hình "phalanx" rất mạnh khi đối đầu trực diện, nhưng "yếu" ở hai bên sườn và sau lưng. Để dụ đội hình này "phơi" điểm yếu ra, bạn hãy dùng một nhóm quân có khả năng di chuyển nhanh (ky binh chẳng hạn) nhử đội hình này "xoay" lòng vòng, làm rối loạn hàng ngũ, sau đó dùng xạ thủ (hoặc quân khác) tấn công tiêu diệt chóp nhoáng.
- Tên lửa (hoặc đạn lửa) làm tan rã hàng ngũ đối phương rất nhanh, nhưng cũng mau hết! Cần biết khi nào dùng và không nên dùng.
- Không nên gây hấn với nhiều địch thủ cùng lúc vì sẽ tạo thế nguy hiểm ở mọi mặt. Nên tập trung vào một mục tiêu duy nhất và tìm cách dứt điểm trước khi chuyển sang một mục tiêu khác.
- Một thành phố hay đạo quân bị bệnh dịch thì nên cách ly hẳn, không cho "xuất, nhập" bất kỳ thứ gì. Nếu không bệnh dịch sẽ lan tràn rất khó kiểm soát và gây hậu quả khó lường.
- Với số lượng tướng quân có giới hạn, nên phân bổ hợp lý và khôn ngoan nhất là cai trị theo cụm: cứ một cụm ba hoặc bốn thành phố, chọn thành phố trung tâm thịnh vượng và ổn định nhất để đặt người cai quản; những thành phố vệ tinh thì để chế độ tự động quản lý. Tướng có kỹ năng quân sự không nên quản thành phố và ngược lại.
- Một thành phố bố trí 5 đạo quân đồn trú để hạn chế nổi loạn.
- Khi để chế độ tự động quản lý, máy thường "khoái" tạo ra những đạo quân thừa và chúng sẽ "ngốn" ngân sách của bạn. Bạn có thể bỏ hai tùy chọn: Construction (xây dựng) và Recruitment (tạo quân), để trực tiếp can thiệp nhưng vẫn giữ chế độ Automanage.
- Có ba hướng (bị động hoặc chủ động) để có được các tướng quân: Bị động - Thành viên có sẵn của gia đình; Gả con gái. Chủ động - Một đội quân không do tướng quân chỉ huy, khi thắng nhiều trận sẽ có đề nghị có tướng quân và trở thành một thành viên của gia đình.

**Lời tòa soạn:** Thế giới trò chơi trực tuyến tại Việt Nam đã bắt đầu "nổi đình nổi đám" từ 2004 (xem bài "Việt Nam chơi MMORPG", TGG 11/2004, tr. 38). Năm 2005 hứa hẹn sự "bùng nổ" của ngành giải trí mạng này với sự nhập cuộc của các "tay chơi" lớn như VASC (**MU Online - TGDK**), FPT (**Priston Tale**) và một số tên tuổi khác dù còn ít được biết đến nhưng đầy tiềm năng là AsiaSoft (**Gunbound**), VinaGame (**Võ Lâm Truyền Kỳ**). Mời các bạn cùng TGG khám phá sân chơi trực tuyến cực kỳ hấp dẫn.

# Võ Lâm Truyền Kỳ

**SWORDMAN ONLINE**

| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH TẠI VN | Vinagame |
| PHÁT TRIỂN | Kingsoft |
| THỂ LOẠI | MMORPG |
| DUNG LƯỢNG | 800MB |
| CẤU HÌNH | PIII 500MHz+, 128MB RAM, VGA 16MB+, Modem 56K, Windows 9x/2000/XP |

# Võ Lâm Truyền Kỳ

Được Kingsoft, công ty phần mềm hàng đầu của Trung Quốc phát triển, với bối cảnh thế giới kiếm hiệp, VLTK đạt rất nhiều giải thưởng của ngành công nghiệp game trong năm 2003 và 2004 tại Trung Quốc và nhanh chóng lọt vào Top 5 những game online thành công nhất với hơn 1 triệu người chơi thường xuyên. Mời các bạn "tham quan" Võ Lâm Truyền Kỳ (phiên bản Công Thành Chiến) qua bài viết của Lê Như, một gamer nổi tiếng trong giới chơi game online.

## Bối cảnh trò chơi

Năm 1140, những tưởng võ lâm Trung Nguyên sẽ được hưởng cảnh thiên hạ thái bình kể từ khi cuộc chiến Tống Liêu chấm dứt. Nào ngờ, triều đình Kim Quốc có chính biến, hủy hòa ước, tiến quân xâm chiếm Trung Nguyên. Hỗ trợ cho cuộc chinh phạt, Thiên Nhẫn Giáo của Kim Quốc âm thầm xâm nhập Trung Nguyên, tung ra lời đồn về tấm bản đồ " Sơn Hà Xã Tắc", một thiên hạ bảo tàng. Nếu ai lấy được tấm địa đồ thì trong ba năm sẽ trở thành " Thiên hạ đệ nhất". Mặc dù cũng có người không tin, nhưng nhiều giai thoại âm ỷ khiến cho người kiên tâm nhất cũng phải dao động, quần hùng chỉ vì muốn tranh đoạt bức bản đồ này mà quên mất hai chữ chính nghĩa. Võ lâm đại loạn.

Tháng 4, giữa mùa xuân, bạn đang nằm thật thoải mái trên cánh đồng cỏ, cảm nhận những làn gió nhẹ dưới nắng chiều êm ả, lòng thầm hồi tưởng cuộc hội ngộ đầy duyên số hai năm trước, khi bạn còn là

một cậu bé của làng quê bình dị và yên ả, sống bên ngoài thế giới võ lâm loạn lạc. Chính lòng tốt không cầu mong báo đáp khi cứu sống một người đang thoi thóp dưới chân núi đã giúp bạn học được võ công mà bạn có ngờ đâu đó lại là những tuyệt kỹ danh trấn giang hồ.

Những tháng ngày bình yên dần trôi qua như những áng mây lặng lẽ, rồi những lời đồn đại về "Sơn Hà Xã Tắc" cũng lan truyền đến tai bạn. Những áng mây kia bắt đầu dao động; chẳng lẽ bao công phu của bạn chỉ dùng để cưỡi ngựa chăn dê, chịu kiếp vô danh mãi mãi? Sau những đêm thức trắng suy nghĩ, bạn quyết định dơn thân gia nhập giang hồ nhằm thỏa chí lớn như bao anh hùng hiệp nghĩa ngoài kia. Bao cam go thử thách chờ đợi bạn phía trước! Tấm bản đồ "Sơn Hà Xã Tắc" đó kỳ thực đang ẩn chứa bí mật gì?

Võ Lâm Truyền Kỳ đã bắt đầu như thế, từ thế giới kiếm hiệp hết sức quen thuộc với các địa danh như Nga Mi Sơn, Thành Tương Dương, Đại Lý Phủ cùng các môn phái nổi tiếng như Thiếu Lâm, Võ Đang, Nga Mi và các chiêu thức võ công như Giáng Long Thập Bát Chưởng, Dịch Cân Kinh, Tiểu Lý Phi Đao. Thế giới kiếm hiệp đầy thú vị nơi mà người chơi có thể thực hiện được những giấc mơ từ thủa đọc truyện Kim Dung như làm một vị hiệp khách hành hiệp trượng nghĩa, hay gia nhập các bang phái để thiết lập địa vị trong giới võ lâm. Dẫu một mình bôn ba khắp chân trời góc bể, tung hoành thỏa chí, trở thành vị đại hiệp được người đời ngưỡng mộ, hay chỉ là bước phiêu lãng, mong kiếm tìm một mối tình ghi tâm khắc cốt, thì tất cả mọi việc, đều sẽ được bắt đầu từ đây...

Được phát triển bởi Kingsoft, công ty phần mềm hàng đầu của Trung Quốc, với bối cảnh là thế giới kiếm hiệp, VLTK đạt rất nhiều giải thưởng trong ngành công nghệ game trong năm 2003 và 2004 tại Trung Quốc và nhanh chóng lọt vào Top 5 những game online thành công nhất với hơn 1 triệu người chơi thường xuyên. Vậy lý do nào đã khiến VLTK (tên gốc Swordman Online) làm nên thành công như thế?

## Nhân vật

Nhắc tới VLTK, ngoài yếu tố võ hiệp được lồng khéo léo vào bối cảnh lịch sử thật khiến người chơi cảm thấy quen thuộc và dễ hòa nhập thì cấu hình máy cực nhẹ đã giúp trò chơi lan tỏa đi khắp các phòng máy tại TQ (và sắp tới sẽ là VN). Đồ họa được thiết kế trên nền 2D sắc nét với hệ thống các nhân vật được dựng tỉ mỉ theo 10 môn phái danh trấn giang hồ lúc bấy giờ: Thiếu Lâm, Thiên Vương, Võ Đang, Nga Mi, Côn Luân, Thúy Yên, Cái Bang, Đường Môn (theo Chính và Trung phái) và Ngũ Độc cùng Thiên Nhẫn của Kim quốc (tà phái).

Trong VLTK, người chơi sẽ lựa chọn nhân vật theo yếu tố Ngũ Hành (Kim, Mộc, Thủy, Hỏa, Thổ). Mỗi yếu tố có điểm mạnh, yếu riêng biệt và sẽ quyết định môn phái cũng như chiêu thức võ công. Các thuộc tính Ngũ Hành sẽ tương sinh tương khắc và tạo ra những kết hợp rất thú vị. Ví dụ như Thiên Vương bang thuộc hành Kim mạnh về phòng thủ, nhiều sinh mệnh (HP), tấn công vật lý rất mạnh nhưng không có các đòn tấn công thuộc chưởng pháp. Ngược lại, phái Nga Mi mạnh về chưởng pháp nhưng khá yếu về vật lý, do Nga Mi vốn chỉ có nữ môn đồ. Ngoài nhân tố thuộc tính nói trên, để đa dạng hóa cách chơi, mỗi khi bạn lên được một cấp, bạn sẽ có 5 điểm cố định giúp bạn có thể hoàn thiện (build) nhân vật theo các tính chất như Sinh Mệnh, Nội Công, Thân Pháp và Ngoại Công.

## Nhiệm vụ và chiêu thức

Bắt đầu cuộc chơi, người chơi sẽ phải quyết định xem mình sẽ gia nhập môn phái nào (Thiếu Lâm, Võ Đang, Nga Mi...) theo các lựa chọn Ngũ

Hành; và dĩ nhiên, bạn sẽ bắt đầu bằng những chức nhỏ nhất như gia đinh, quét chùa, nô bộc... Để có thể đạt đến cấp cao hơn, bạn phải luyện công và hoàn thành nhiệm vụ được Chưởng Môn giao phó. Sau mỗi lần hoàn thành nhiệm vụ, bạn sẽ được thăng chức đồng thời được học thêm một số chiêu thức võ công của môn phái.

Khi đạt đủ trình độ, bạn có thể "hạ sơn" để hành hiệp giang hồ một cách tự tại như ngọn gió phóng túng. Đến bước này, bạn có thể làm những gì mình muốn như gia nhập bang hội, tham gia các nhiệm vụ giang hồ, kết bằng hữu, tìm kiếm bảo vật và tham gia công thành. Thậm chí bạn còn có thể "khai tông lập phái", tức tự mình đứng ra lập bang hội riêng (dĩ nhiên là nếu bạn cho rằng mình có thể là một Vương Trùng Dương xứng danh thiên hạ).

Một khi đã xuất sư, bạn vẫn có thể quay về sư môn, một khi đạt đến 90 thành hỏa hầu, để học được tuyệt kỹ trấn phái vốn là chiêu thức uy lực nhất của mỗi bang (thí dụ như Cái Bang có Hàng Long Hữu Hối, Thiếu Lâm có Dịch Cân Kinh, Đường Môn có Tiểu Lý Phi Đao).

Chiêu thức (skill) của các nhân vật thường được chia ra từ 2 đến 3 đường tùy vào môn phái bạn đã chọn. Ví dụ khi gia nhập Thiếu Lâm, bạn có thể chọn học Thiếu Lâm Quyền Pháp, Thiếu Lâm Côn Pháp hay Thiếu Lâm Đao Pháp. Số chiêu thức cũng không đồng nhất và chỉ có thể học được mỗi khi bạn hoàn thành các nhiệm vụ được giao. Học được chiêu thức đã là một vấn đề, vấn đề còn lại là làm sao bạn khổ luyện nó? Các điểm chiêu thức (skill point) được cung cấp ở mỗi level sẽ giúp bạn làm được điều đó. Tuy nhiên, khi cộng điểm chiêu thức, bạn phải hết sức cẩn thận bởi sự hạn chế của lượng điểm, bất kì một sự sai lầm nào cũng sẽ dẫn đến một nhân vật "đuổi gà chăn vịt" ngoài cổng thành và các trận công thành chỉ còn là giấc mơ xa vời.

## Hệ thống bản đồ

Hệ thống bản đồ "Sơn Hà Xã Tắc" cũng là thử thách với người chơi. Có khoảng hơn 20 tỉnh thành rải rác khắp Trung Nguyên và Đại Lý. Bạn có thể di chuyển giữa các thôn và trấn bằng xe phu hay tàu thuyền (teleport), nhưng để đi đến nơi mà mình muốn thì không phải một sớm một chiều bạn có thể nắm vững.

Tất cả những điểm trên đều làm nền để hệ thống vũ khí và trang bị (items) trở thành tiêu điểm của toàn bộ game cũng như quá trình chơi. Tuy rằng trang phục, vũ khí giữa các môn phái không nhiều và không phân định rõ ràng nhưng bù vào đó, hệ thống "up" đồ dựa theo thuộc tính Ngũ Hành chính là mấu chốt của toàn bộ nhiệm vụ. Thông qua hệ Ngũ Hành tương sinh tương khắc, bạn có thể đến thợ rèn để "up" đồ bằng các viên đá quý chỉ có thể tìm được sau những nhiệm vụ võ lâm thập phần nguy hiểm. Sự kết hợp giữa các món bảo vật theo Ngũ Hành cũng sẽ là một khám phá thú vị với người chơi.

## Công Thành Chiến

Một điều làm nên thành công vang dội của VLTK tại Trung Quốc chính là các trận Công Thành Chiến nảy lửa và hấp dẫn. Kim binh xâm lấn Nam Tống, khắp nơi đều xây dựng thành lũy để chống Kim. Ở các trấn lớn, mỗi ngày đều diễn ra các trận Công Thành Chiến nhằm chiếm thành từ tay quân Kim hoặc từ tay... bang phái khác. Phe công thành bao gồm một hoặc liên minh nhiều bang phái với số thành viên trên 50 người và sẽ ra sức phá hủy 3 viên đá trấn thành. Người chiến thắng sẽ là Thành Chủ, được phép cai quản và hưởng lợi từ việc buôn bán trong thành (thông qua đánh thuế). Các trận công thành thường được xem là tâm điểm của tất cả các sự kiện diễn ra trong trò chơi bởi tính cao trào và hấp dẫn của nó.

Then chốt của VLTK chính là sự tương tác không ngừng trong thế giới võ lâm. Bạn không đơn thuần đi chiến đấu với những quái vật để luyện công lực, mà bạn cùng với đồng môn hay bang hữu phải có chiến thuật khôn ngoan để tránh tình trạng hao binh tổn tướng vô ích trong những trận chiến bảo vệ võ lâm, bởi giờ đây các bạn đang chiến đấu với những người chơi cũng thông minh, võ nghệ cao cường không kém bạn. Các câu chuyện không bao giờ kể hết của Võ Lâm Truyền Kỳ cũng bắt đầu từ đây.

Nếu muốn nếm thử cảm giác rạo rực của lần đầu học được chiêu Hàng Long Bất Vũ, cảm giác sung sướng tìm được thanh Uyên Ương Kiếm, cảm giác thú vị cưỡi ngựa Xích Thố rong ruổi khắp các thành thị đẹp như tranh vẽ, cảm giác lãng mạn ngắm trăng tròn trên đỉnh Nga Mi... mời bạn bước vào thế giới Võ Lâm Truyền Kỳ.

**LÊ NHU**

## CUỘC CHƠI TRỰC TUYẾN SẼ NÓNG BỎNG

Năm 2005 hứa hẹn là một năm bùng nổ của ngành giải trí game online. Trò chơi MU bùng phát dữ dội với các serve "chùa mọc lên như nấm", hai tên tuổi lớn là VASC và FPT chuẩn bị đưa những game chính thức vào thị trường. Ít người biết hơn là sự xuất hiện trò chơi Gunbound phiên bản tiếng Việt được triển khai bởi AsiaSoft. Tuy nhiên, một tên tuổi khác là công ty VinaGame đang lặng lẽ hoàn tất những khâu cuối cùng để đưa trò chơi online Võ Lâm Truyền Kỳ phiên bản tiếng Việt ra mắt các gamer trong tương lai gần.

Trong số những trò chơi online sắp ra mắt chính thức năm nay, đây có lẽ là trò bí mật nhất vì người chơi ở VN hầu như chưa từng tiếp xúc với trò chơi này.

Võ Lâm Truyền Kỳ, sau thời gian chuẩn bị, sắp được phát hành chính thức tại VN? Trang chủ chính thức của trò chơi là www.volam.com.vn nơi mà bạn sẽ được cung cấp những thông tin chính thức về ngày phát hành trò chơi.

VCC Co. Ltd
Trụ sở: 45A Lương Ngọc Quyến HN
Tel: 04.9261841 - 04.9261901
E-mail: xsoftgroup@yahoo.com
Website: www.xsoftvn.com

CH: Xsoft Group
+ 149c Đội Cấn HN - ĐT: 04.7222184
+ 274 Kim Mã HN - ĐT: 04.8460295

UnlimitedEntertainment

# Trượt ván cùng Tony Hawk

TEEN T
CONTENT RATED BY ESRB

***Nếu đã từng yêu thích các phiên bản trước đây của dòng game Tony Hawk thì không có lý do gì khiến bạn có thể bỏ qua Tony Hawk's Underground 2.***

| TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Activision |
| PHÁT TRIỂN | Beenox/Neversoft Entertainment |
| THỂ LOẠI | Thể thao |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 04/10/2004 |
| ESRB | Teen |
| DUNG LƯỢNG | 3 CD |
| CẤU HÌNH TỐI THIỂU | PIII 800MHz hoặc tương đương, 256MB RAM, VGA 32MB GeForce 2, HDD 2,5 GB, Windows 98SE/ME/2000/XP |
| CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ | PIV 1,8 GHz hoặc tương đương, 512MB RAM, VGA 128MB Geforce 4 Ti4200 trở lên |

Những năm gần đây, môn chơi ván trượt (Skateboarding) khá phổ biến ở Việt Nam và được nhiều bạn trẻ yêu thích, luyện tập. Nhưng mãi đến nay, môn thể thao này chỉ mới dừng lại ở mức phong trào tự phát, chưa phát triển rộng rãi do nhiều yếu tố khách quan. Một trong những trở ngại là dân skater Việt Nam ta chưa tìm được cho mình một sân bãi thích hợp, kể cả tại các thành phố lớn như Hà Nội và TPHCM. Điều kiện thực tế là vậy, nhưng với loạt trò chơi mô phỏng môn ván trượt Tony Hawk lừng danh của hãng Activision, với phiên bản mới nhất vừa được tung ra là Tony Hawk's Underground 2 (THUG2) thì niềm đam mê tìm hiểu về môn thể thao thú vị này của bạn sẽ không còn rào cản nữa.

## ĐỒ HỌA: THỤT LÙI HAY CỐ TÌNH?

Điều đầu tiên đập vào mắt tôi khi bắt đầu trò chơi, chính là phần đồ họa không được đẹp mắt lắm. Hẳn những ai từng chơi qua bản Tony Hawk's Pro Skater 4 (THPS4) đều đồng tình là game có thiết kế khá chi tiết và bắt mắt với các nhân vật được dựng hình mượt mà rất giống thật. Khi đem so THPS4 với THUG 2 thì quả là "một trời, một vực"! Quang cảnh các màn chơi của THUG2 không được sắc nét và chi tiết như trong THPS 4, nhưng bù lại xét về mặt đa dạng (cảnh quan và tương tác), rõ ràng "người anh em" của THUG2 không thể nào sánh được. Phải chăng nhà phát triển cố tình làm vậy để nhấn mạnh sự khác biệt giữa hai bản game?

Không chỉ có khung cảnh mà mô hình các nhân vật trong THUG2 cũng khá thô, cục mịch, không còn giống những nhân vật thật như trước đây. Có lẽ nhà sản xuất nghĩ làm như vậy sẽ khiến các nhân vật trong game trở nên "dễ thương" và mang tính "hoạt hình" hơn, phù hợp với tiêu chí của game là vui nhộn và hài hước. Nói chung, theo nhận xét riêng, hình ảnh trong THUG 2 chỉ đạt mức khá.

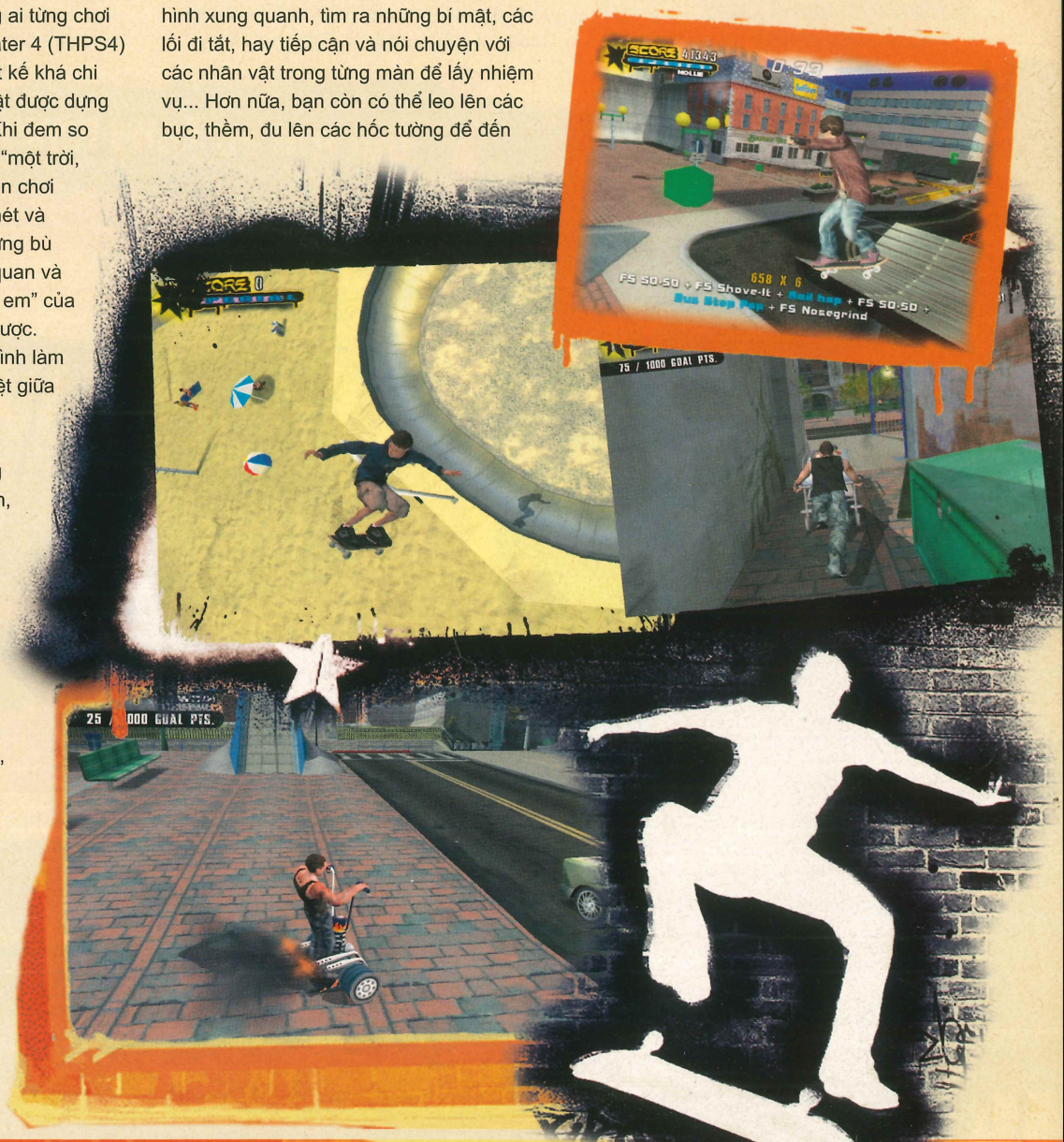
## LỐI CHƠI ĐA DẠNG HƠN

Về cách chơi, việc điều khiển ván trượt trong THUG 2 cũng không khác mấy so với các phiên bản THPS, vẫn những chiêu thức quen thuộc như Ollie (nhảy), Grab (nắm ván trượt), Grind (trượt bằng mặt ván), Flip (đá chân xoay ván)... Từ những chiêu căn bản này, bạn có thể phối hợp chúng với các phím mũi tên để tạo ra hàng loạt "tuyệt chiêu" thú vị khác nhau (tùy từng địa hình mà các phím bấm sẽ cho ra các chiêu thức khác nhau). THUG 2 còn được bổ sung thêm các chiêu thức mới như nhảy lên dán tấm đề-can vào tường rồi lại búng ra (tôi rất "kết" tuyệt chiêu này), hay chiêu đập gãy ván mỗi khi bị trượt té, trông rất nực cười. Bên cạnh đó, bạn có thể "tổng hợp" các chiêu lại để tạo thành những chuỗi liên hoàn (combo) rất đẹp mắt. Nói chung, vì đây chỉ là một trò chơi ảo nên bạn có thể thỏa sức "thi triển" vô số tuyệt chiêu từ hiện thực cho đến "chỉ nằm mơ mới thấy".

Ngoài ra, điểm độc đáo và cũng thú vị nhất chỉ THUG 2 mới có được (các phiên bản THPS không có), chính là khả năng "Off The Board". Với kỹ năng này, một khi cảm thấy chán trượt ván, bạn có thể... cặp nách tấm ván và... chạy bộ dạo chơi vòng quanh. Điều này giúp bạn dễ quan sát địa hình xung quanh, tìm ra những bí mật, các lối đi tắt, hay tiếp cận và nói chuyện với các nhân vật trong từng màn để lấy nhiệm vụ... Hơn nữa, bạn còn có thể leo lên các bục, thềm, đu lên các hốc tường để đến những khu vực cao hơn, với mục đích tìm ra những nơi lý tưởng và trổ tài trên tấm ván trượt của mình.

## WORLD DESTRUCTION TOUR — CUỘC THI TÀI KỲ QUẶC

Một nét khác của THUG2 là chế độ chơi theo cốt truyện (Story Mode). THUG 2 xoay quanh câu chuyện của một tay chơi trượt ván vô danh (chính là bạn) được Tony Hawk "tuyển mộ" vào nhóm của mình để tham gia vào chuyến du đấu World Destruction Tour. Đây là cuộc thi tài "đường phố" giữa hai nhóm trượt ván do Tony Hawk và Bam Margera dẫn đầu diễn ra tại nhiều thành phố ở các nước như Mỹ, Tây Ban Nha, Đức và Úc. Tại những nơi này, bạn không chỉ thi thố tài nghệ trượt ván "điêu luyện" của mình mà còn phải chứng tỏ là một tay... "quậy" có hạng. Có đủ thứ các trò "nghịch ngợm" kiểu... Mỹ: ném trái cây, dán hoặc sơn các biểu tượng Graffiti của mình



ở khắp nơi, thậm chí "bắt cóc" một bệnh nhân nào đó và đẩy họ chạy lòng vòng trên đường phố... Nói chung, khi chơi dòng game THUG, ngoài tính hài hước và nhiều việc khá phi lý, bạn có thể làm bất cứ thứ gì chỉ với một tấm ván trượt.

Ngoài nhân vật chính, bạn còn có thể điều khiển các nhân vật phụ như các tay skater "Prò" đi theo hỗ trợ, các vị khách mời (Guest), hay các nhân vật ẩn (Secret)... Mỗi nhân vật như vậy đều có các nhiệm vụ của riêng mình. Như vậy, tính ra mỗi màn chơi, bạn phải thực hiện hàng chục nhiệm vụ khác nhau với những thử thách không dễ dàng chút nào, nên bạn phải tiêu tốn khá nhiều thời gian để vượt qua một màn chơi.

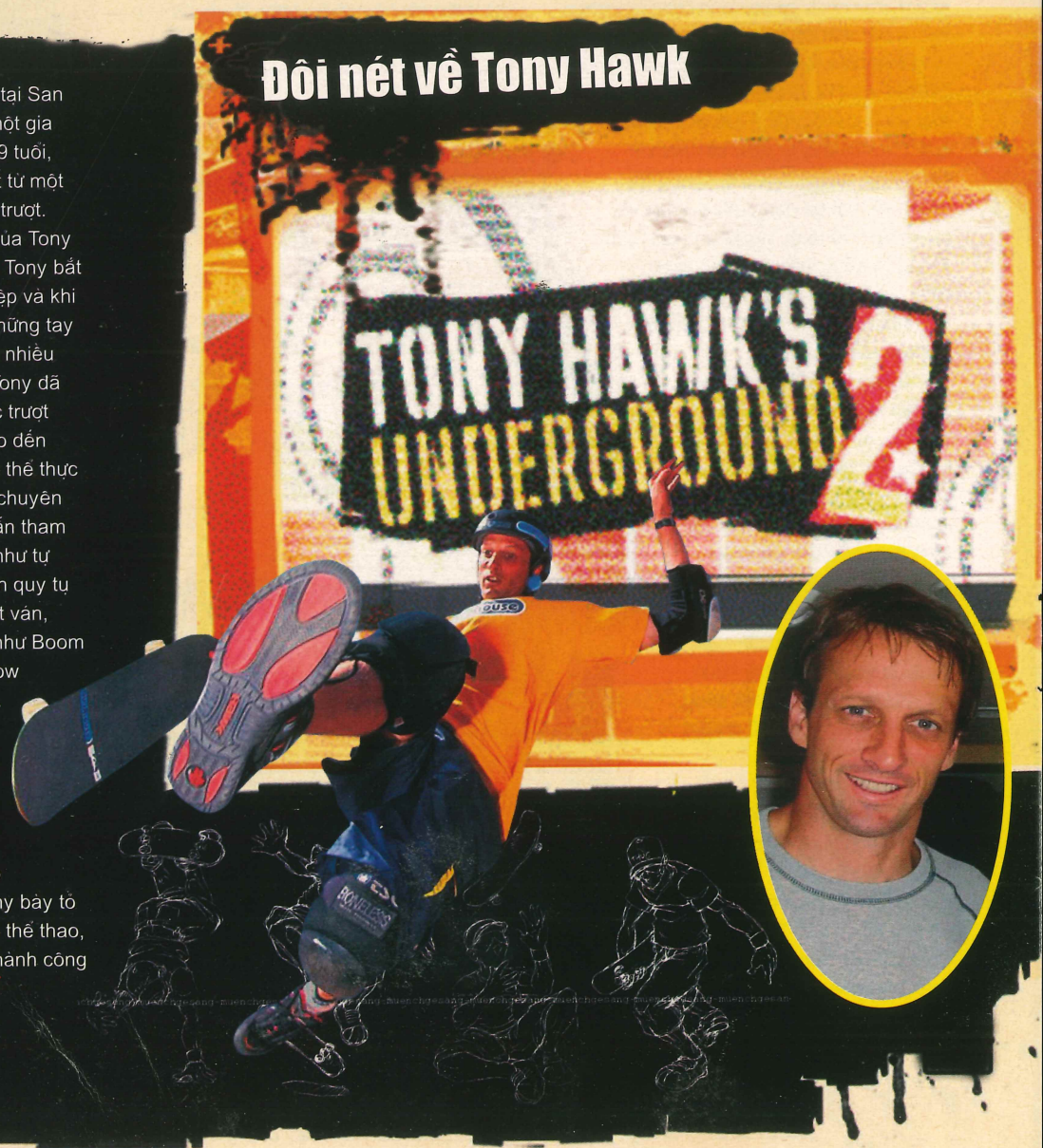
## CÁC MÀN CHƠI TRUYỀN THỐNG

Ngoài phần chơi mới Story Mode, THUG 2 vẫn có các kiểu chơi đã từng xuất hiện trong các bản THPS, điển hình như Classic Mode. Trong phần chơi này, bạn sẽ gặp lại các nhiệm vụ quen thuộc trong các bản Tony Hawk trước: thu thập các chữ cái COMBO, SKATE; đi tìm các cuốn băng video bí mật... Điều quan trọng là bạn phải hoàn thành các mục tiêu của từng màn trong khoảng thời gian cho phép là 2 phút, nếu không bạn sẽ phải chơi lại từ đầu.

Nếu không thích bị giới hạn bởi các nhiệm vụ đặt ra mà chỉ muốn trượt chơi cho vui hay luyện tập các kỹ năng trượt ván thì bạn có thể chọn phần chơi High Score/Free Skate. Tuy nhiên, để có thể chọn được nhiều màn chơi khác cũng như các tay trượt "bí ẩn" thì bắt buộc bạn phải "mở" (Unlock) chúng thông qua các màn chơi trong Story Mode và Classic Mode. Riêng với những tay chơi "táy máy tay chân" thích chỉnh sửa game, đã có sẵn mục Create-A-Mode: bạn có thể tạo các sân trượt, các tuyệt chiêu riêng cho đến một nhân vật mang nét mặt của chính bạn (nhờ chức năng Face-Mapping). THUG2 còn hỗ trợ nhiều người chơi qua mạng Internet, LAN, hoặc trên cùng một máy với chế độ Split Screen (chia đôi màn hình).

Tóm lại, ngoài phần hình ảnh chưa thật sự xuất sắc thì sự hiện diện của Story Mode mang đến những nét mới lạ, vui nhộn trong lối chơi. THUG 2 thật sự tạo nên một không khí sôi động và vui tươi cho loạt game giả lập môn ván trượt hàng đầu thế giới này. Nếu đã từng yêu thích các phiên bản trước đây của dòng game Tony Hawk thì không có lý do gì làm bạn bỏ qua THUG 2.

## Đôi nét về Tony Hawk




Tony Hawk sinh ngày 12/05/1968 tại San Diego, California, Hoa Kỳ, trong một gia đình có bốn anh chị em. Năm lên 9 tuổi, anh nhận được món quà sinh nhật từ một người anh của mình: một tấm ván trượt. Kể từ lúc này, tài năng thiên phú của Tony nhanh chóng bộc lộ. Năm 14 tuổi, Tony bắt đầu tham gia thi đấu chuyên nghiệp và khi 17 tuổi, anh trở thành một trong những tay trượt ván hàng đầu thế giới. Trong nhiều năm "chinh chiến" khắp thế giới, Tony đã tự sáng tạo ra hàng chục động tác trượt ván, mà một số chiêu trong đó cho đến nay chỉ độc nhất một mình anh có thể thực hiện được. Tuy đã giã từ sân đấu chuyên nghiệp từ năm 1999 nhưng anh vẫn tham gia biểu diễn khắp thế giới, cũng như tự mình dựng ra tổ chức các tour diễn quy tụ các vận động viên X-Games (trượt ván, patin, biểu diễn mô tô, xe đạp...) như Boom Boom HuckJam, tham gia các show truyền hình trên ESPN hay MTV... Ngoài ra, anh còn sáng lập tổ chức phi lợi nhuận Tony Hawk Foundation với tiêu chí hỗ trợ xây dựng miễn phí các sân trượt, giúp đỡ các bạn trẻ không có điều kiện đến với môn thể thao này. Đây cũng là một cách để Tony bày tỏ lòng biết ơn của mình đối với môn thể thao, mà nhờ nó, anh mới có được sự thành công và vinh quang như ngày nay.

THANH LONG
thanh.long@but-tre.com

# Võ Lâm Truyền Kỳ

Công Thành Chiến

www.volam.com.vn

## Sắp phát hành

Trò chơi kiếm hiệp trực tuyến duy nhất.

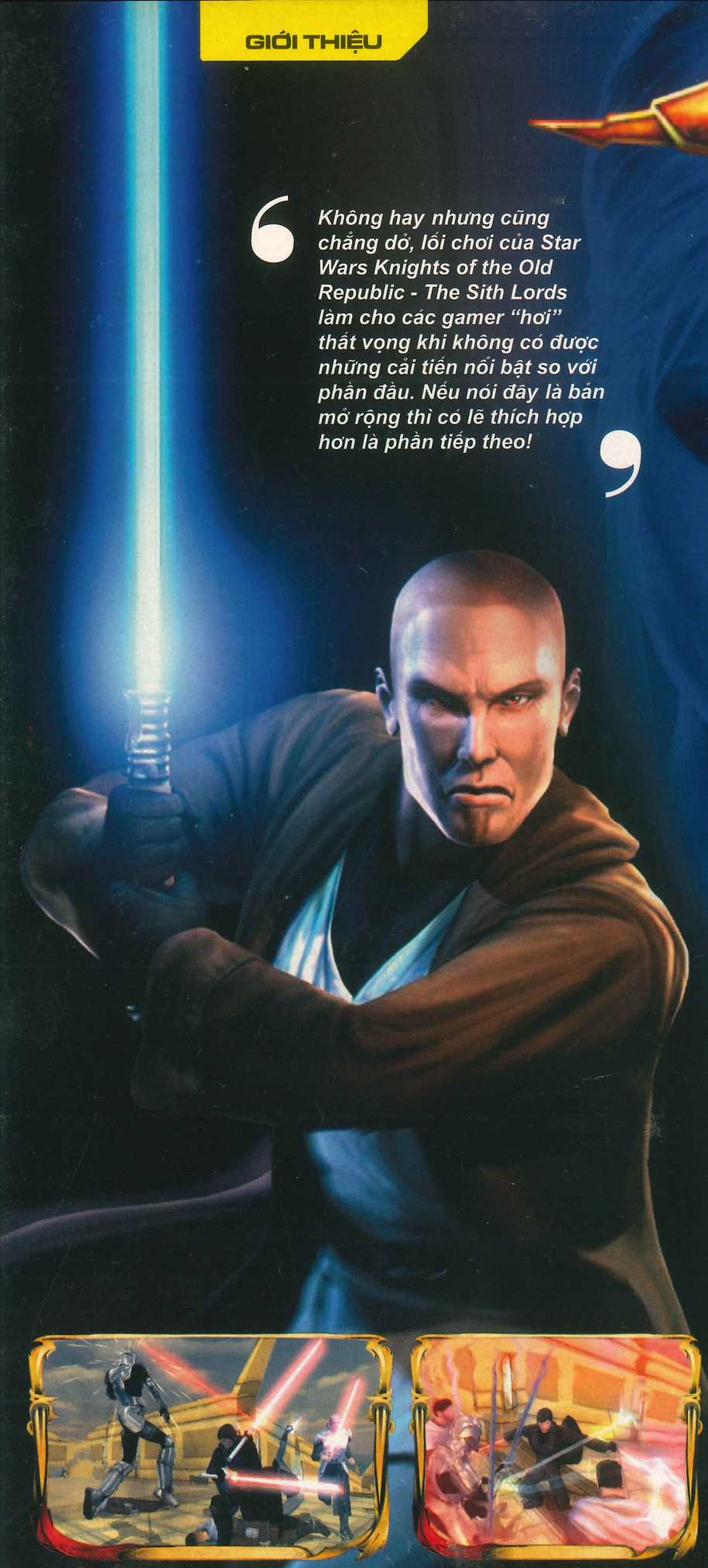
Bản quyền trò chơi thuộc công ty Kingsoft.
VinaGame độc quyền phân phối tại Việt Nam.

KINGSOFT 金山软件股份公司

VinaGame

# CHÚA TỂ

*Không hay nhưng cũng chẳng dở, lối chơi của Star Wars Knights of the Old Republic - The Sith Lords làm cho các gamer "hơi" thất vọng khi không có được những cải tiến nổi bật so với phần đầu. Nếu nói đây là bản mở rộng thì có lẽ thích hợp hơn là phần tiếp theo!*



Câu truyện của Star Wars Knights of the Old Republic-The Sith Lords (KOTOR 2) nối tiếp sự kiện diễn ra trong phần đầu: 5 năm trôi qua kể từ khi Revan đánh bại Malak và sau đó mất tích bí ẩn trong vũ trụ bao la. Trong khi đó, phe Sith trỗi dậy ngày một mạnh hơn, chúng không ngừng săn lùng các hiệp sĩ Jedi cho tới người cuối cùng và đẩy họ tới bờ vực của sự diệt vong. Hòa bình của toàn vũ trụ đang bị đe dọa lung lay. May thay, còn một nhân vật duy nhất có khả năng đối mặt với thách thức đầy khó khăn này: đó chính là bạn trong vai trò người hiệp sĩ Jedi cuối cùng bị lưu đày trong không gian sâu thẳm vì những tội lỗi đã gây ra trong quá khứ. Liệu khi đứng trước con đường có hai ngã rẽ, bạn sẽ quyết định vận mệnh của thiên hà như thế nào?

## NHẬN ĐỊNH

Nhìn tổng thể, KOTOR 2 không khác phần đầu là bao. Tuy vậy, theo cảm nhận riêng, kịch bản game phần này khá lắt léo. Game không chỉ dừng ở việc người chơi có nhiều hướng giải quyết vấn đề (kết quả dây chuyền là thay đổi cả nội dung và kết thúc của trò chơi, một điều thường thấy ở những game nhập vai theo xu hướng mở), mà còn ở cách thức "bẫy" người chơi rất tinh tế: dù lựa chọn ra sao, bạn sẽ luôn tự hồ nghi với chính quyết định của mình. Sự hồ nghi này không xuất phát từ bản thân, mà do chính các NPC – những "gián điệp" được kịch bản game cài vào. Chúng luôn ra sức thuyết phục bạn rằng quyết định đó "có vấn đề" với những luận cứ nghe rất có lý, dù thực chất là ngược lại. Nếu chỉ là ý kiến của một nhân vật thì không sao, nhưng với hai hay ba người trở lên thì tự động bạn sẽ đặt câu hỏi về hành động của mình. Chính cái cách "xoay" vấn đề khéo léo này làm cho tình tiết câu chuyện của KOTOR 2 trở nên lắt léo, phức tạp hơn.

Ngoài phần kịch bản được xem là có khác biệt rõ rệt nhất so với phần đầu, lối chơi của game có rất ít thay đổi hoặc có nhưng không thuyết phục được người chơi bởi nó có vẻ "dư thừa". Chẳng hạn, ở phần hai này người chơi có thể tạo và rã các món đồ mình thích nhờ Work Bench (hoặc Lab Station) – những tính năng mới mà phần một không có. Nhưng có thật sự cần đến "cỗ máy chế tạo" này không khi mà đa phần những món đồ mà bạn cần lại xuất hiện ở mọi nơi, chỉ cần bạn chịu khó lùng sục là có (nhiều đến nỗi bạn "làm biếng" không thèm...bán và nhiều khi đồ "lượm" còn tốt hơn cả đồ "tạo"). Lẽ ra phần "ráp" đồ sẽ hấp dẫn hơn nếu game "học tập" ở một số trò chơi khác như Neverwinter Nights chẳng hạn, cho phép người chơi tạo những món đồ "độc" mà không bao giờ bạn có được khi lượm đồ. Có như vậy tính năng này mới kích thích người chơi tìm hiểu và "vọc phá" nhiều hơn.

Một ví dụ "dư thừa" khác là ở tính năng chuyển đổi sử dụng giữa hai loại vũ khí. Nhiều người cho rằng khi đối phương ở xa thì bạn

# THIÊN HÀ

| STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC: THE SITH LORDS | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | LucasArts |
| PHÁT TRIỂN | Obsidian Entertainment |
| THỂ LOẠI | Nhập vai |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 08/02/2005 |
| ESRB | Teen |
| DUNG LƯỢNG | 4 CD |
| CẤU HÌNH TỐI THIỂU | PIII 1 GHz hoặc tương đương, 256MB RAM, VGA 32 MB (hỗ trợ OpenGL 1.4), HDD 3,5 GB, Windows 98SE/ME/2000/XP |
| CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ | PIV 1,6 GHz hoặc tương đương, 512MB RAM, VGA 128MB Geforce 4 Ti4200 trở lên |

dùng súng, còn đánh cận chiến bằng kiếm ánh sáng (hoặc vũ khí tương đương). Đúng là tiện thật, bạn không cần ngưng game, vào bảng chứa đồ để thay đổi mà chỉ cần nhấn phím là xong. Nhưng bạn hãy nhớ, trong thế giới Star Wars các loại súng ống (dù cao cấp đến đâu) bắn rất yếu và chậm, làm người chơi thêm "sốt ruột", trong khi với vũ khí cận chiến (nhất là Light Saber) thì chỉ cần vài "đường" là bạn có thể hạ gục nhiều đối thủ trong tích tắc. Vì vậy không có gì lạ khi hầu như các gamer dù chơi bất cứ trò Star Wars nào, họ cũng thích dùng vũ khí cận chiến hơn là dùng súng ống.

Tóm lại, với những thay đổi về lối chơi trong KOTOR 2, đúng như anh bạn đồng nghiệp đã nhận định trong bài viết về game này trên hệ XBox (TGG số tháng 1/2005): "Những cái mới thì không hay, và những cái hay thì không...mới".

**ĐỘ KHÓ:** mức độ thử thách của KOTOR 2 có vẻ không khó (dù chơi ở mức cao nhất). Về mặt thực hiện quest (nhiệm vụ), không phủ nhận là có một số quest nhìn bề ngoài có vẻ đơn giản, nhưng việc thực hiện nó khá lắt léo làm cho người chơi hơi bối rối. Tuy vậy, mỗi một quest lại có những hướng dẫn khá chi tiết, tỉ mỉ, chỉ cần người chơi chịu khó quan sát và đọc kỹ là giải quyết được ngay.

Về các pha hành động trong game cũng tương tự, độ khó giảm đi so với bản KOTOR đầu. Nguyên nhân có lẽ do phần hai này cho người chơi lên cấp (level) quá nhanh: chỉ mới đi được khoảng 3 hành tinh là "level" của bạn đã gần với mức tối đa của phần đầu, nên trong những trận giao tranh, máy khó lòng hạ được bạn do sự chênh lệch "level" quá xa. Tuy nhiên, thỉnh thoảng bạn cũng sẽ "vã mồ hôi", như trận đánh trong căn-tin trên hành tinh Nar Shadaa, nếu không biết cách "dụ" máy, việc bạn "load" lại game là chuyện "quen tay".

Nhìn chung, các nhân vật máy (trừ các NPC đi theo người chơi) chỉ đạt mức trung bình. Tại sao? Vì thường trong những trận giao tranh, dù quân số áp đảo nhưng ít khi máy "đánh" tập thể mà lại chọn đối đầu tay đôi. Với những cuộc đấu này thì người chơi "ăn chắc". Nhưng với những NPC đi theo thì ngược lại, chúng biết trợ giúp bạn và tự lo cho mình khá tốt. Theo kinh nghiệm chơi game RPG, với các NPC như vậy bạn không cần bận tâm nhiều về chúng ngoại trừ việc đưa đồ cho sử dụng, còn những mặt khác cứ để "tự động" sẽ tốt hơn.

**NHỮNG LỖI TRÒ CHƠI:** Nếu như bản KOTOR đầu chỉ có một lỗi khá nặng cần đến sự can thiệp của patch, thì ở phần hai này khá nhiều lỗi vụn vặt. Đầu tiên, lỗi phổ biến là ở hình ảnh: bạn sẽ thường gặp hiện tượng nhân vật chính đi xuyên qua các vật thể (tường, cửa...). Với hiện tượng này, dù phần diễn tiến game vẫn tiếp tục, nhưng ở một số phân đoạn bạn cần phải nạp lại game. Lỗi thứ hai cũng thuộc phần này là khi nhân vật sử dụng máy tính, sẽ có hiện tượng

đứng từ xa... điều khiển mà tay không chạm vào máy tính.

Sau mặt hình ảnh, phần lõi lại "lấn" sang mảng làm nhiệm vụ (quest). Dễ thấy là có một số quest sau khi hoàn tất không biến mất trong bảng nhiệm vụ mà vẫn "sờ sờ" ra đấy! Kế đến là lỗi trong phần lưu game: khi chưa thực hiện quest, bạn lưu game lại, sau đó hoàn tất được quest thì cánh cửa sẽ mở ra, nhưng nếu nạp lại cảnh thì cánh cửa đã mở sẵn dù quest chưa thực hiện. Thật may là lỗi này hiếm khi gặp và không ảnh hưởng tới quá trình chơi.

Cuối cùng, khả năng tìm đường của các nhân vật hơi... có vấn đề: máy thường tỏ ra lúng túng khi di chuyển trong môi trường có nhiều vật thể. Nhưng cũng nhờ vậy mà người chơi có thể tận dụng nó để vượt qua một số cảnh khó đi: ví dụ ở màn nhân vật Atton bị hai nữ sát thủ thách đấu, chỉ cần bạn lựa chỗ đứng mà máy không tiếp cận được là giành chắc phần thắng.

**HÌNH ẢNH:** "Dậm chân tại chỗ!". Quả thật đáng buồn cho KOTOR 2 khi không có được sự đổi mới nào về mặt hình ảnh (lẫn hiệu ứng) sau một năm hơn kể từ khi phiên bản đầu tiên ra mắt. Tuy gần 90% các cảnh là những màn mới, nhưng rất hiếm khi bạn gặp được những màn có khung cảnh nổi bật và ấn tượng như trong phần một. Riêng mô hình nhân vật, KOTOR 2 nhỉnh hơn phần một ở chỗ có thêm một số ít nhân vật và quái vật mới lạ trông "ngầu" hơn.

Thử chạy trò chơi trên máy cấu hình yếu (Celeron 1,8 GHz, RAM 512 MB, VGA Ti4200) cho thấy game vẫn chơi được nhưng hơi chậm và giật ở những trận chiến đông quái vật. Để chạy ổn định với cấu hình thấp, bạn phải giảm bớt hiệu ứng và độ phân giải. Điều này chứng tỏ, với một PC cấu hình thấp bạn vẫn có khả năng chạy tốt trò chơi, tất nhiên là sẽ có không ít "hi sinh". Cũng cần lưu ý có một số cảnh trong game (đặc biệt là ngoại cảnh màn hành tinh Dantooine), khung hình đột nhiên khựng lại và chậm hẳn, tương tự như lỗi của phần đầu (ở thời điểm viết bài này, Obsidian thông báo sẽ sớm đưa ra bản sửa lỗi, còn hiện tại, để giải quyết tạm thời tình trạng này bạn hãy nhấn tổ hợp Alt+Tab để ra Windows sau đó vào lại sẽ hết).

**ÂM THANH:** Phần nhạc nền trong game "yếu" hẳn khi không có bản nhạc nào nổi bật so với phần một. Tiết tấu chung chỉ là những nhịp điệu trầm và tĩnh lặng đến độ... buồn ngủ. (Đến đây, tôi lại nhớ đến bài nhạc rất hay của phần chọn nhân vật trong KOTOR 1, nó đâu rồi nhỉ?)

Bù cho phần nhạc, giọng nói của các nhân vật khá phong phú với kỹ thuật "nhép" môi (Lipsync) được thực hiện khá tốt. Chỉ tiếc phần thoại của những nhân vật phụ (không phải là những nhân vật giao quest) đa phần đều trùng lắp, gây nhàm chán cho người chơi.

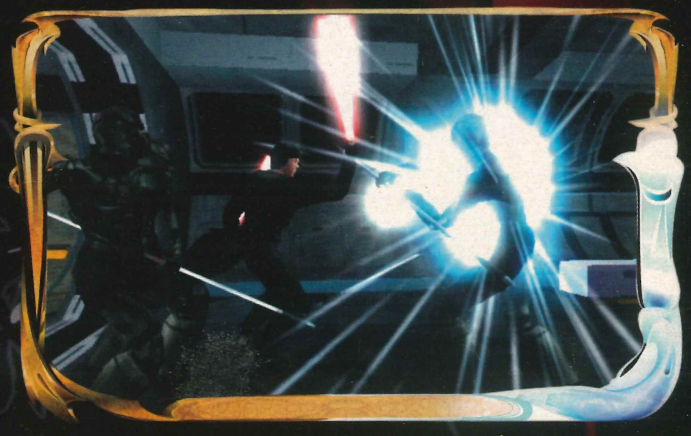
## GIAO DIỆN VÀ ĐIỀU KHIỂN:

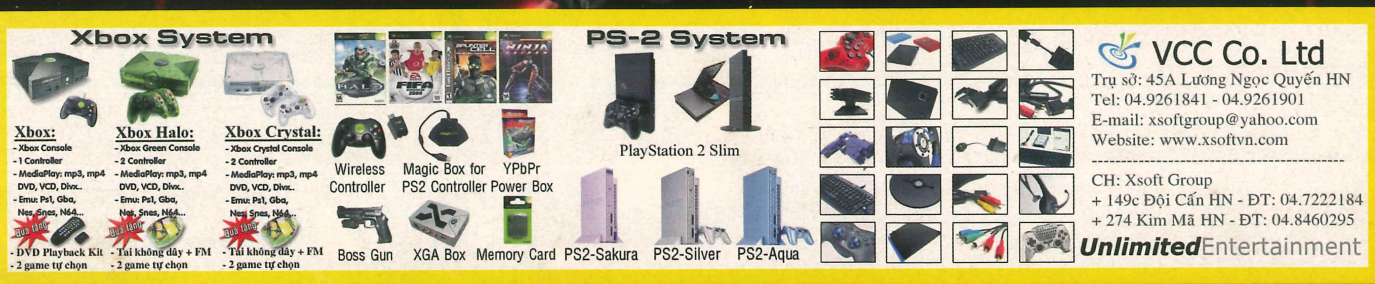
Sau khi "tút" lại đôi chút (rút gọn một số mặt rườm rà), tầm nhìn giao diện của KOTOR 2 trông thoáng và rộng hơn. Còn ở mặt điều khiển, nhờ có một số thay đổi nhỏ như thêm vào trạng thái của nhân vật (tấn công, phòng thủ, hỗ trợ), các thế đánh của Jedi, nên nhìn cũng khá lạ. Thật ra, tính năng này không mới, nếu đã chơi qua các game RTS, bạn sẽ thấy các đơn vị quân luôn luôn có thanh biểu hiện trạng thái trên.

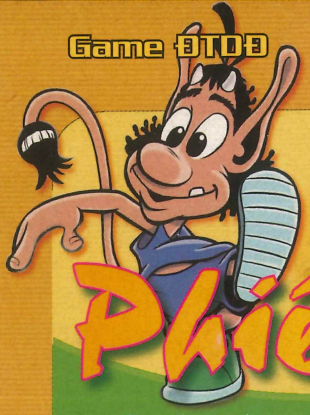
## LỜI KẾT

Công tâm mà nói, chàng "tân binh" Obsidian có vẻ "rụt rè" không dám mạnh tay cải tiến trò chơi nhiều. Một phần do trò chơi đã đạt đến "ngưỡng" khó có thể thêm thắt được gì. Mặt khác, nếu thay đổi mà không mang lại thành công thì sẽ làm mất "tiếng thơm" của trò chơi và của chính bản thân họ (lần đầu ra mắt). Phải chăng vì thấy trước những điều như vậy, nên Bioware mới "nhường" sự phát triển KOTOR 2 cho Obsidian? Dù gì đi nữa, nếu phần thứ ba "cải tiến" như vậy, chắc chắn trò chơi sẽ bị các gamer "đào thải" - đó là qui luật tất yếu không thể tránh khỏi (Hitman: Contracts là một minh chứng). Còn hiện tại với nền tảng khá vững vàng thừa hưởng từ phiên bản đầu, KOTOR 2 vẫn là một game chấp nhận được.

**HỒNG ÂN**
**hong.an@but-tre.com**







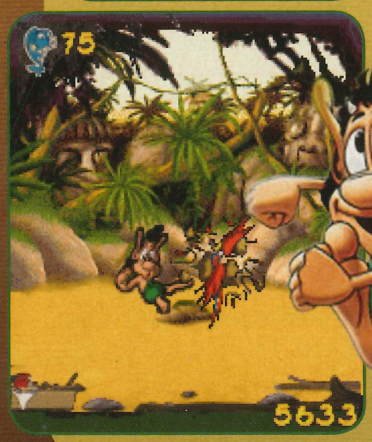
# Hugo™ Phiêu lưu cùng

*Tôi đã thấy cháu gái mình khóc thét lên khi cha cháu muốn chuyển sang chương trình thời sự trên kênh VTV1, trong khi cháu đang xem chương trình Hugo trên kênh HTV7 mà nhà thì chỉ có một cái tivi - Đúng là trẻ con, tôi nghĩ như vậy, nhưng rồi khi tự mình chơi loạt game Hugo trên ĐTDĐ tôi mới hiểu, tại sao Hugo lại trở thành sự kiện trong thời gian qua và vì sao nó mê hoặc triệu triệu người trên thế giới.*

| | |
|---|---|
| PHÁT TRIỂN | Kiloo |
| PHÁT HÀNH | ITE |
| THỂ LOẠI | Hành động/Giải đố |
| SỐ NGƯỜI CHƠI | 1 |
| LOẠI MÁY | ĐTDĐ hỗ trợ Java 2.0 |

Thoạt tiên, vào năm 1990, ITE (Interactive Television Entertainment) – công ty có trụ sở chính tại Copenhagen, Đan Mạch tung ra chương trình game tương tác TV show mang tên "Hugo the TV Troll", và từ đó đến nay "thế giới Hugo" đã trở thành top-selling với số lượng trên 6,5 triệu đĩa CD, game cho Sony PlayStation và Nintendo Game Boy được bán ra trên toàn cầu. Không chỉ dừng ở đó, thế giới Hugo đã được ITE tiếp tục phát triển cho các nền game online, game ĐTDĐ v.v...

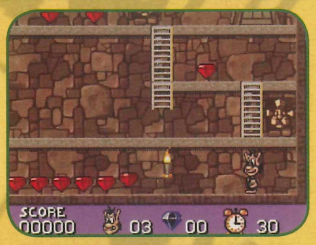
Trò chơi Hugo cho ĐTDĐ (nền Java 2.0) đang có 6 phần, bao gồm Ice Cave, Black Diamond Fever, Follow the Monkey, Goes Fishing, Earthquake, và In the Snow. Chơi hết cả 6 phần của trò Hugo trên ĐTDĐ, người chơi sẽ được gặp lại nhiều nhân vật vốn đã rất quen thuộc trên ti vi trong thời gian qua cũng như các cú vắt óc suy nghĩ tìm lời giải cho các "bài toán" được đặt ra trong mỗi phần chơi với hy vọng giành số điểm cao nhất.

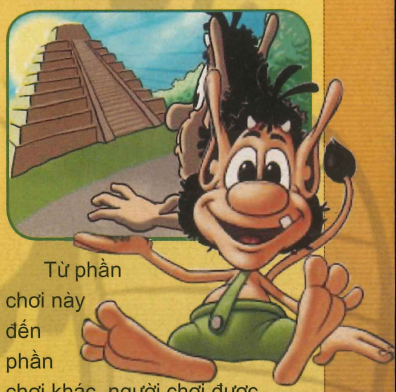



Về cơ bản chàng Hugo trên ĐTDĐ của chúng ta không khác gì trên TV, vẫn là đôi mắt to, hai cái tai thật dài, ba lọn tóc dựng đứng và cái mồm "rộng ngoác mang tai", đặc biệt là những cú gõ tay "cong cong" trên màn hình của anh ta và những hướng dẫn (tất nhiên là bằng tiếng Anh) mỗi khi bắt đầu trò chơi nghe thật ấn tượng. Nào hãy cùng Hugo vượt qua các thử thách:

- **Hugo Ice Cave:** đây là thời điểm Scylla bắt cóc vợ và con của Hugo nhốt trong một cái hang băng giá và tối om, Hugo có nhiệm vụ đánh đuổi Scylla, giải thoát cho gia đình mình.
- **Hugo Black Diamond Fever:** mụ phù thuỷ Scylla quay trở lại và có tham vọng áp đặt sự thống trị của mình. Tuy nhiên, muốn làm được điều đó Scylla phải có những viên ngọc đen chỉ có tại Jungle nơi ở của Kikurians. Với sự giúp đỡ của Don Croco, phù thuỷ Scylla đã bắt tất cả các Kikurians và lấy đi phép thuật của họ. Nhiệm vụ của Hugo là giải cứu Kikurians và chặn đứng âm mưu của Scylla.

- **Hugo Follow the Monkey:** Ở một nhiệm vụ khác, khi tới Troll, Hugo đã gặp một vài khó khăn, may mắn thay, Jean Paul, người bạn trung thành biết cách giúp anh ta.
- **Hugo Goes Fishing:** Hugo và các bạn là Paul và Fernando có một buổi tiệc cùng những người dị thường, tất cả mọi thứ đã sẵn sàng, chỉ thiếu duy nhất món cá. Hãy giúp Hugo bắt cá để họ có một bữa tiệc hoàn hảo nhất.
- **Hugo Earthquake:** Ô không! Một trận động đất, Jean Paul và Hugo đã thực sự bất ngờ. Ngọn núi lửa khổng lồ trên hòn đảo, nơi Hugo đang sống bỗng nhiên "cựa mình". Tất cả mọi vật trên mặt đất đều chao đảo. Hugo và Paul phải cố hết sức để đưa mọi vật về trạng thái ban đầu.
- **In the Snow:** mùa đông đã đến, những bông tuyết trắng bắt đầu rơi, Scylla bay trên cán chổi đợi cơ hội để dở những trò xấu xa. Bà ta muốn bắt Hugolina, vợ của Hugo. Nguỵ trang bằng những bông tuyết, Hugo một lần nữa phải xả thân cứu vợ con mình.



Từ phần chơi này đến phần chơi khác, người chơi được đắm mình trong thế giới của Hugo với nhiều nhiệm vụ khó khăn và phức tạp, song với nội dung lôi cuốn, hình ảnh và âm thanh hấp dẫn, khiến cho bất cứ ai cũng có thể bị mê hoặc. Số điểm sẽ tăng lên (hiển thị bên góc phải của màn hình ĐTDĐ) mỗi khi bạn hoàn thành nhiệm vụ, người thắng cuộc là người có số điểm cao nhất. Điều đáng tiếc duy nhất là game không cho phép chơi nhiều người cùng một lúc.

**NHẬT LINH**

SỬA PHẦN CỨNG MÁY TÍNH TẠI HÀ NỘI

Chuyên sửa các sự cố
Không Detect, không Fdisk, không Fomart,không khởi động
Bad track 0, tẩy Bad sector...

ĐẶC BIỆT
Cứu dữ liệu trên các ổ cứng hỏng

Đào tạo, chuyển giao công nghệ, sửa mainboard, ổ cứng...

Liên hệ: A.DŨNG
103B1, Bắc Thành Công - Ba Đình - Hà Nội
Tel: (4) 772 2935 * Mobile: 0903 237814
http://suachua.vnn.vn Email: hdo4a@hn.vnn.vn

XBOX PlayStation 2 PS2

# KING ARTHUR

# HÙNG TÂM TRÁNG CHÍ

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

| KING ARTHUR | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Konami |
| PHÁT TRIỂN | Krome Studios |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| SỐ NGƯỜI CHƠI | 1 - 2 người |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 17/11/2004 |
| ESRB | Teen |
| HỆ MÁY | Xbox, PS2, GameCube |

**Dựa theo truyền thuyết về vị hoàng đế đã khai sinh ra nước Anh, hãng Walt Disney đã xây dựng bộ phim sử thi hoàng đế Arthur hết sức tráng lệ, với những cảnh quay đẹp mắt, những màn đấu kiếm nghẹt thở, những trận chiến hào hùng làm nên một huyền thoại - hoàng đế Arthur. Vậy còn gì bằng khi được hóa thân thành các nhân vật anh hùng trong câu chuyện, cùng nhau rong ruổi, quên mình trong những trận đánh oanh liệt của vua Arthur với sứ mạng cao cả.**

## KHÔNG ĐƠN THUẦN LÀ GAME

Nếu đã xem phim bạn còn "sướng" hơn vì cốt truyện của game bám sát theo tình tiết của phim, với những đoạn chuyển cảnh từ phim sang game rất độc đáo. Đồ họa 3D trong game lấy hình mẫu từ các nhân vật trong phim nên những đoạn chuyển cảnh tạo cho người chơi cảm giác "hòa tan" vào câu chuyện; lúc này không đơn thuần là game nữa mà là một cuộc chiến thực sự!

Game có hai chế độ chơi: đơn (single player) và đôi (Co-operative) trong đó phần chơi đôi rất hấp dẫn vì còn gì bằng khi cùng bạn "nối khố" vào sinh ra tử.

Lần lượt trong game bạn sẽ điều khiển những nhân vật anh hùng như Arthur, Lancelot, Guinereve, Tristren và Bors với nhiều cách đánh và khả năng khác nhau. Các đòn thế của các nhân vật rất đẹp mắt đặc biệt là Lancelot với những "chiêu thức" kỳ ảo nhất trong game.

Trò chơi dễ điều khiển, nhiệm vụ dễ nhận biết, việc tìm đường cũng rất dễ dàng, nhưng không vì thế mà bạn cho rằng trò này dễ chơi. Nó cũng có những vòng đòi hỏi tính chiến thuật rất cao.

## CUỘC CHIẾN OANH LIỆT

Những vòng đầu đối thủ khá yếu nhưng càng về sau đối thủ càng mạnh hơn vì chúng được vũ trang "tận răng". Nhưng hãy yên tâm vì khi đó bạn cũng đã mạnh lên rất nhiều. Sau mỗi trận đánh sinh tử bạn sẽ được thưởng điểm kinh nghiệm (điểm XP). Với số điểm này bạn có thể nâng cấp kĩ năng của nhân vật như sức mạnh (strength), phòng thủ (defense), tốc độ (speed), tuyệt chiêu (melee) và tài bắn cung (archery). Với hai khả năng Melee và Archery, sau mỗi lần nâng cấp bạn đều được cung cấp một tổ hợp phím để sử dụng khả năng đó.

Ngoài khả năng đỡ đòn ta

Tâm điểm của câu chuyện chính là cuộc chiến cuối cùng ở thành Sarmatia, Arthur và các hiệp sĩ sẽ phải chống lại quân Saxon hùng mạnh, cuộc chiến mà người chơi sẽ không bao giờ quên!

Cùng hòa mình vào cuộc chiến oanh liệt, cùng trải qua những những thời khắc vinh quang nhưng rồi bạn sẽ nuối tiếc... vì sự hi sinh của các hiệp sĩ. Họ đã hi sinh vì một sứ mạng cao cả nhưng họ sẽ sống mãi trong lòng chúng ta.

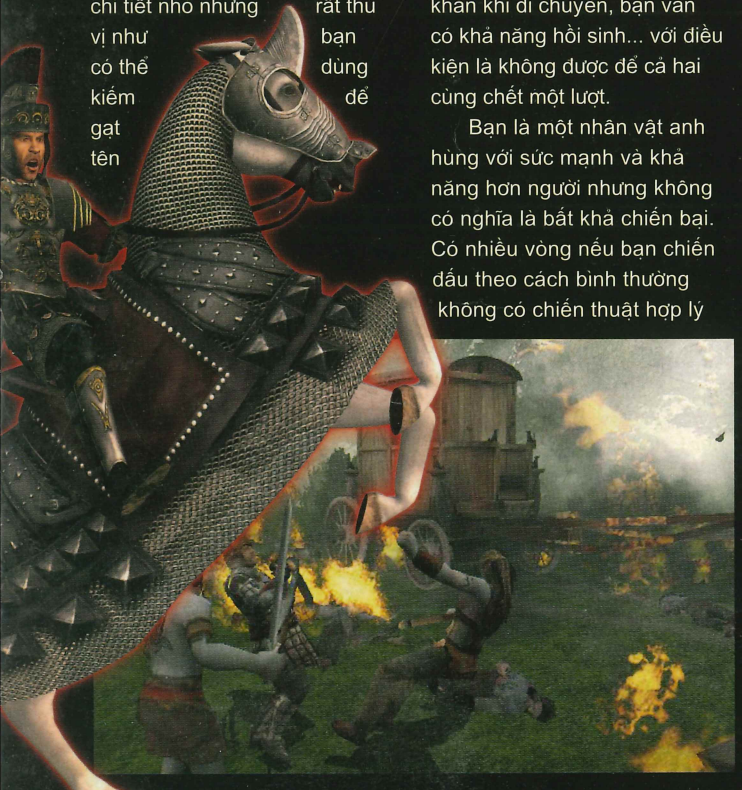
còn có thể tấn công với ba mức độ khác nhau: "công lực" nhẹ nhưng tốc độ ra đòn rất nhanh, mức trung bình thì cân bằng giữa tốc độ và sức mạnh, cuối cùng là đòn "mười thành công lực" nhưng rất chậm.

Một cách hiệu quả và nhanh nhất để hạ đối phương là đánh chúng té xuống đất rồi ra đòn kết liễu hoặc dùng ngựa giẫm chết, không những vậy bạn còn có thể thay kiếm bằng cung bất cứ lúc nào, những mũi tên lửa đặc biệt rất hữu hiệu trong cuộc chiến cuối cùng ở thành Sarmatia. Khi quanh người của nhân vật xuất hiện tia sét, bạn có thể tung ra những đòn thế cực mạnh, rất tuyệt trong trường hợp đối phương quá đông, chỉ một đòn có thể hạ 5, 6 tên cùng lúc. Có những chi tiết nhỏ nhưng rất thú vị như bạn có thể dùng kiếm để gạt tên bắn vào mình, khi bắn tên lửa vào một tên lính, hắn sẽ bị đốt và bạn có thể nghe rõ tiếng thét của hắn.

Bạn nên lưu ý là bất cứ vật gì xuất hiện trên đường đi của bạn đều có công dụng riêng. Những chiếc thùng, khi đánh bể chúng, bạn có thể lấy được máu, năng lượng, cũng có khi chúng chứa nước để dập lửa, cũng có khi là một thùng thuốc nổ để công phá... Trong quá trình tìm đường dừng vội nản khi không thể đi tiếp, chìa khóa để mở đường có thể nằm ở những chiếc máy bắn đá!

Khi chơi đơn, khả năng di chuyển của nhân vật sẽ tự do, thông thoáng hơn, nhân vật máy đi chung thì dường như bất tử nhưng chẳng may... chết một lần thì "game over". Nếu chơi đôi, có thể bạn gặp đôi chút khó khăn khi di chuyển, bạn vẫn có khả năng hồi sinh... với điều kiện là không được để cả hai cùng chết một lượt.

Bạn là một nhân vật anh hùng với sức mạnh và khả năng hơn người nhưng không có nghĩa là bất khả chiến bại. Có nhiều vòng nếu bạn chiến đấu theo cách bình thường không có chiến thuật hợp lý thì sẽ không qua nổi. Ví dụ, màn chiến đấu dưới vũng lầy, quân địch thì đông mà địa hình lại hẹp (nhất là khi chơi đôi sự di chuyển còn gò bó hơn ), cách tốt nhất là chọn một góc cố định, xoay lưng vào một hướng rồi cùng đồng đội chiến đấu, tránh bị kẻ thù bao vây và đánh lén. Nếu đối thủ đánh cận chiến quá giỏi thì hãy dùng xạ tiễn. Đặc biệt, tên trùm cuối cùng, không những cận chiến giỏi mà xạ tiễn cũng khó sát thương hắn, có một cách hữu hiệu là hai người đứng hai bên để "song kiếm hợp bích".



## Lời kết

Cốt truyện tuyệt vời kết hợp với những đoạn chuyển cảnh độc đáo đã thổi "hồn" vào trò chơi, tạo cho người chơi cảm giác thật khó tả với những trận chiến hoành tráng. Vua Arthur là một trò chơi đáng để bạn dự vào "hiệp sỹ bàn tròn". Mời bạn lên ngựa và cảm nhận.

LONG QUÂN


**FPT TRUYỀN THÔNG TUYỂN DỤNG**

**NHÂN VIÊN HỖ TRỢ GAME ONLINE - NHÂN VIÊN PHẦN MỀM, HỆ THỐNG**

**1. Nhân viên Hỗ trợ Game Online (GM03)**

Cơ hội để trở thành Game Master của những game online hàng đầu Việt Nam.
* Công việc: Quản lý game online. Quản lý hệ thống diễn đàn. Kiểm tra, debug các lỗi trong game. Giao tiếp, thu thập ý kiến, phản hồi từ người chơi.
* Yêu cầu: Kiến thức tốt về các game online hiện nay. Ưu tiên ứng viên có kinh nghiệm về các game như Pristontale, LineageII, MU…, có kỹ năng trình bày (presentation). Khả năng giao tiếp tốt.

**2. 10 Chuyên viên Phần mềm (Rd03)**

*Yêu cầu:* Tốt nghiệp Đại học, sinh viên năm cuối có bằng cấp về CNTT hoặc có thể làm fulltime. Ưu tiên sinh viên khối kỹ thuật các trường Bách Khoa, Khoa học tự nhiên... hoặc các ứng viên có các bằng cấp về phát triển phần mềm Hiểu biết về Internet. Có kiến thức về các công cụ phát triển Phần mềm (SQL Server, VB, C++, ASP, asp.net,...). Có kinh nghiệm trong lĩnh vực phát triển phần mềm là một lợi thế.

**3. 10 Chuyên viên hệ thống (Rd04)**

*Yêu cầu:* Tốt nghiệp Đại học chuyên ngành Công nghệ thông tin, ưu tiên các bằng cấp về mạng và hệ thống. Ưu tiên các ứng viên có kinh nghiệm công tác hoặc có thời gian tu nghiệp ở nước ngoài, có kinh nghiệm trong việc phát triển phần mềm hệ thống. Hiểu biết về Internet và các giao thức trên mạng, về hệ điều hành Windows, Linus,...

**Yêu cầu chung:**
- Khả năng đọc hiểu Tiếng Anh tốt
- Có khả năng làm việc độc lập hoặc theo nhóm.

**Chế độ đãi ngộ:**
- Được làm việc trong môi trường năng động và chuyên nghiệp.
- Lương theo năng lực. Cơ hội thăng tiến không ngừng, nắm vững các vị trí quản trị công nghệ trong tương lai.
- Được tiếp xúc với các công nghệ và thiết bị tiên tiến nhất.

**Hồ sơ gồm:**
- Đơn xin việc (viết tay đối với vị trí 2 và 3).
- Sơ yếu lý lịch có thị thực.
- Bản sao có văn bằng, chứng chỉ.
- Giấy khám sức khỏe.
- 02 ảnh 4*6 mới nhất (1 ảnh dán bên ngoài hồ sơ)

FPT COMMUNICATIONS

Nộp hồ sơ tại: **CÔNG TY TRUYỀN THÔNG FPT**
**68 Võ Văn Tần, P6, Quận 3, Tp.HCM**
*(Không liên lạc qua điện thoại. Chỉ thông báo cho những ứng viên được chọn)*
**Hạn nộp hồ sơ: 31/3/2005**

PlayStation® 2

| Phát triển | Phát hành | Thể loại | Ngày phát hành |
|---|---|---|---|
| Capcom | Capcom | Hành động | 01/03/2005 |

# THẦN SẦU QUỶ KHỐC

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

## DEVIL MAY CRY 3 DANTE'S AWAKENING

Không mang nhiều yếu tố phiêu lưu xen lẫn chất rùng rợn, kì bí như series Resident Evil nổi tiếng mà lại ưu tiên hàng đầu phong cách hành động đẹp mắt, nhanh nhạy của nhân vật chính là bí quyết làm nên thành công của Devil May Cry ngay từ khi mới ra mắt giới chơi game lần đầu vào năm 2001. Tuy nhiên việc gấp rút hoàn thành quá nhanh để chạy theo lợi nhuận của Capcom dẫn đến những sai sót trong phần hai khiến nhiều gamer phải thất vọng. Chịu sự chỉ trích từ các fan, Capcom đặt rất nhiều tâm sức trong phần ba của loạt game nổi tiếng này. Và tất nhiên bạn chỉ có thể kiểm chứng một khi đã thử qua Dante's Awakening - tựa đề chính của Devil May Cry 3.

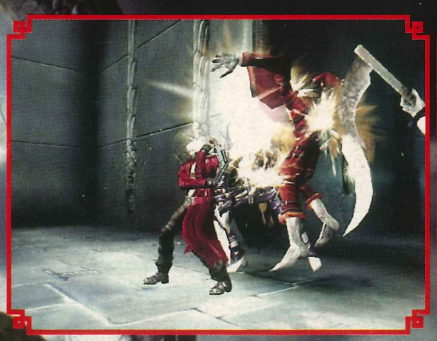
Cách đây hàng ngàn năm, một chiến binh mang trong mình dòng máu quỷ có tên Sparda đã đối phó với Devil King để giúp loài người thoát khỏi thảm họa diệt vong trước âm mưu thôn tính tàn nhẫn của loài quỷ dữ. Sau khi ông qua đời, Dante con trai ông tiếp tục sự nghiệp trừ gian diệt quỷ của cha để lại. Định mệnh thật trớ trêu khi Vergil, người anh em song sinh của Dante lại là một tên máu lạnh, hắn tham vọng mở được cánh cửa nối kết thế giới người và quỷ nhằm đưa loài người trở lại màn đêm đen tối. Chuyến hành trình của Dante lại bắt đầu với nhiều thử thách và cam go hơn bởi bây giờ kẻ thù chính của anh lại là người anh em cùng huyết thống.

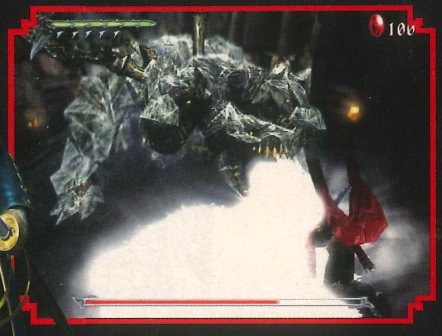
Đúng với phong cách mà game đã truyền đạt đến người chơi ở hai phiên bản đầu, Dante's Awakening tiếp tục mang đến cho các tay chơi những giây phút nghẹt thở cùng nhiều thử thách tuyệt vời. Bạn sẽ điều khiển Dante đi qua nhiều khu vực khác nhau, đối phó với hàng tá kẻ thù và phá tan những cạm bẫy trong suốt hành trình. Mỗi lần quét sạch đám yêu ma chờ chực trong chuyến phiêu lưu của Dante, bạn lại nhận được các quả cầu có màu sắc khác nhau. Bạn có thể dùng chúng phục hồi sinh lực (HP) đã mất hoặc mua thêm "đồ nghề" dùng để cầm máu, hồi sinh khi cần thiết,... Ngoài ra, bạn còn có thể nâng cấp các kĩ năng của Dante để giúp anh sử dụng thành thục một loại vũ khí, ra đòn với những chiêu thức mạnh mẽ và đầy uy lực hơn để chống lại đám quái vật càng lúc càng hung dữ và nguy hiểm ở những chặng đường cuối của trò chơi.

Bên cạnh việc giữ lại những yếu tố lôi cuốn người chơi ở phiên bản đầu, Capcom còn phát triển thêm vài nhân tố hấp dẫn khác. Đầu tiên là khả năng chọn phong cách hành động (style) của Dante trong suốt cuộc chơi.

Với Gunslinger Style,

Dante có thể thổi tung cả đám đối phương chỉ với một phát shotgun đúng thời điểm; vươn mình từ trên cao xuống để "dội bom" đối phương bên dưới hoặc ngắm được hai mục tiêu ở các vị trí khác nhau. Nếu bạn là người thích giữ cự ly tầm xa thì đây là style rất lý tưởng. Đối ngược hoàn toàn với Gunslinger lại là Swordmaster, kĩ năng này cho phép bạn bạn tấn công kẻ thù với nhiều đòn thế khác nhau ngay giữa không trung, phóng thanh kiếm đang sử dụng về phía kẻ thù, hoặc xoay tròn lưỡi kiếm với tốc độ cao nhằm uy hiếp, khiến ngay cả những con trùm sừng sỏ có lớp giáp kiên cố nhất cũng phải dè chừng kiêng nể. Không thích sử dụng súng tầm xa hay áp sát cận chiến mà chỉ yêu tốc độ thì chắc chắn khả năng Strickster sẽ khiến bạn hài lòng, Dante dễ dàng né các đòn thế của kẻ thù bằng khả năng du tường tốc độ cao khi bị áp sát vào chân tường hoặc trượt gió cực nhanh, thoăn thoắt biến hóa trước vòng vây đối phương. Bạn muốn kiểm soát thời gian để có thể an tâm vượt qua các bẫy chông sắc nhọn đặt trên đường đi hay đối phó với các con trùm có tốc độ cao thì Quicksilver là style hết sức đáng giá. Nếu bạn ưa phòng thủ thì Royal Guard là kĩ năng khá phù hợp nhưng e rằng bạn sẽ nhanh





chóng từ bỏ bởi tính vượt trội của các kĩ năng trước đó. Điều thú vị là bạn hoàn toàn có thể tùy cơ ứng biến chuyển đổi việc sử dụng các style này vào bất cứ thời điểm nào của trò chơi.

Như một "ma lực" níu kéo người chơi, Devil May Cry 3 tiếp tục khiến các fan phải dán chặt vào vào màn hình hàng giờ liền bởi một lẽ đơn giản là hệ thống chiến đấu quá tuyệt vời và lôi cuốn. Dante có thể đu người bay quanh cột đèn trên đường đi để tấn công đám quái vật đang vây quanh; nhảy lên trên người một tên quái vật đang bất tỉnh sau đó trượt nhẹ chúng trong không trung như thể đang lướt ván thật sự; bạn cũng có thể hất tung chúng lên không trung, sau đó nhảy lên và tiếp tục các đòn liên hoàn hoặc đơn giản là bật chúng vào tường bằng một phát shotgun kết liễu. Game có 10 loại vũ khí cận chiến và tầm xa khác nhau để trang bị cho Dante: thanh kiếm cha truyền Rebellion, cây côn tam khúc Cerberus, cây đàn điện tử Nevan có khả năng gọi dơi và phóng điện, súng bazooka Kalina Ann,... bạn có thể tha hồ cảm nhận các đòn thế biến hóa của Dante!

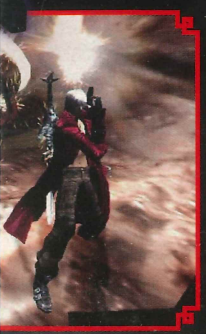
Hầu hết cạm bẫy trong game đều được đơn giản hóa và khá trực quan nên bạn có thể hóa giải chúng khá dễ dàng mà không tốn thời gian suy luận, bởi lẽ điều mà Devil May Cry 3 thách thức người chơi nhiều nhất chính là chiến thắng đối phương trên đường đi. Ngoại trừ việc bạn hoàn thành game rất dễ dàng ở mức easy (khoảng 7 tiếng), từ cấp normal trở lên, game gây khá nhiều khó khăn cho người chơi. Ngoài việc phải mua đồ (item) bơm máu với giá trên trời, bạn còn phải đụng độ với các "em" quái vật khá nhanh nhẹn và dai sức. Dante sẽ thường xuyên "die" giữa chừng nếu bạn ham thích đánh cận mà không có chiến thuật hợp lý để đối phó các nhóm quái vật hay tùy điểm mạnh yếu của từng con trùm để hạ gục chúng hiệu quả nhất.

Ngoài phần gameplay hấp dẫn bởi tính hành động cao và bắt mắt, góp phần không nhỏ cho thành công của game phải kể đến cơ chế đồ họa gây ấn tượng mạnh. Các nhân vật trong game đều được thiết kế khá đặc sắc từ phục trang, cử chỉ, điệu bộ,... bạn có thể cảm nhận được tính cách ngang tàng dầy dã tâm của Vergil bởi cặp mắt lạnh như băng và cách sử dụng kiếm thuật xé gió của hắn, khuôn mặt gian xảo độc đoán của Arkham, ánh mắt phảng phất nỗi phiền muộn bởi nỗi đau quá khứ của Lady hay vẻ ngoài bất cần cùng cá tính mạnh mẽ của Dante,... tất cả đều được thể hiện rất công phu và đầy tinh thẩm mĩ. Mang phong cách game hành động của hệ console nên Devil May Cry 3 có khá nhiều con trùm mà bạn phải để mắt đến: từ Cerberus con chó địa ngục ba đầu có khả năng điều khiển băng, cặp song kiếm băng và lửa Agni, đến con ngựa Geryon có khả năng kiểm soát thời gian, v.v... Chúng là những thách thức mà bạn phải vượt qua để tiến đến đích cuối của cuộc chơi. Hầu hết các đoạn nhạc trong game đều mang âm hưởng của rock metal và tỏ ra khá hiệu quả, "ăn tông" với tiết tấu nhanh của game. Thêm vào đó, những đoạn lồng tiếng của game đều được thể hiện rất tốt giúp Devil May Cry 3 tiếp tục sánh ngang với những game hành động phiêu lưu nổi tiếng khác trên bất kì hệ máy nào.

Cũng như nhiều series game trước đây của mình, Capcom luôn đặt những mode ẩn khác để bạn tiếp tục khám phá sau khi hoàn thành các cấp cơ bản, Devil May Cry 3 cũng không ngoại lệ. Game có tổng cộng năm cấp độ khó khác nhau từ 2 cấp độ cho sẵn là Easy và Normal, bạn sẽ phải hoàn tất để mở khoá cấp Hard, Dante Muste Die và Heaven or Hell nếu muốn chinh phục thêm các thử thách đồng thời, tìm kiếm những bộ trang phục đẹp mắt có những tính năng đặc biệt cho Dante.

Có lẽ khuyết điểm duy nhất có thể phàn nàn về Devil May Cry 3 chính là hệ thống camera sắp đặt không được hợp lý lắm. Trong vài tình huống cố định camera chết của game có thể khiến bạn khó thu thập các item nằm ẩn trên đường đi. Tuy nhiên, nhờ hệ thống tự dò tìm (auto target) linh hoạt mà bạn ít phải bận tâm về việc phải quan sát được đối phương khi chúng đứng ở những góc khuất ngoài tầm nhìn của camera. Sau hai năm chăm chút cho sản phẩm, Capcom tiếp tục trở lại và cống hiến cho fan của mình một trong những series game hay nhất trên PS2 nói riêng và hệ console nói chung. Devil May Cry 3 xứng đáng được đưa vào bộ sưu tập game hành động PS2 hay nhất của bạn.

**ĐĂNG MINH**



## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

# TMNT MUTANT MELEE

# NINJA RÙA TRỞ LẠI

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Nếu đã từng là fan của trò chơi "Ninja Rùa" trên chiếc máy điện tử băng cổ lỗ cách đây nhiều năm, chắc chắn bạn không thể bỏ qua game mới nhất về bốn anh chàng rùa vui tính của hãng KONAMI trong trò chơi vừa được tung ra: TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: MUTANT MELEE (TMNT Mutant Melee).

Với cách chơi mang đậm chất console, game sẽ không làm thất vọng những fan xưa cũ của mình. Bốn chàng ninja Rùa: Leo, Don, Mike, Raph vẫn dùng những món vũ khí quen thuộc như kiếm, gậy, côn, ba chĩa dù game không theo lối đi cảnh truyền thống mà lại nghiêng nhiều hơn đến khía cạnh đối kháng. Bạn phải đối đầu với nhiều đối thủ cùng lúc trong một không gian giới hạn: khi thì trong một căn phòng, lúc thì trên nóc nhà cao tầng v.v... Có thể điều này sẽ làm cho một số fan của dòng game Ninja Rùa khó chịu, nhưng theo tôi, đây là sự đổi mới cần thiết cho dòng game có "tuổi thọ" đã khá cao này. Mặc dù chuyển sang cách chơi mới nhưng game vẫn không hề bị gượng gạo, trái lại khá hấp dẫn. Những động tác bay nhảy, các thế võ đẹp mắt khiến cho TMNT Mutant Melee đủ sức thuyết phục cả những fan trung thành của thể loại đấu võ đối kháng. Đặc biệt, tính đối kháng của game càng được nâng cao ở chế độ chơi Melee Match. Trong mục này, bạn có thể chọn những cách chơi như King of the Hill: ai đứng được lâu nhất trong vòng tròn màu hồng sẽ thắng, hay Keep Away: giữ được hộp châu báu trên tay lâu nhất sẽ thắng... Còn trong phần Library, bạn sẽ sử dụng số điểm đã đạt được sau khi thắng mỗi màn để "mở" những thứ rất thú vị như các cuốn truyện tranh Ninja Rùa...

Hình ảnh trong game pha trộn giữa 2D và 3D nhưng vẫn giữ phong cách hoạt hình truyền thống với màu sắc rực rỡ và vui nhộn. Âm thanh mặc dù chưa thể coi là xuất sắc nhưng cũng không đến nỗi để bạn phải phàn nàn.

Hãng KONAMI đã mạnh dạn bước ra khỏi lối mòn để tạo ra gương mặt mới cho những anh chàng Ninja Rùa. Theo tôi, tuy chưa phải là quá xuất sắc nhưng TMNT Mutant Melee là một game chơi được.

**HUY NAM**

**» THÔNG TIN VỀ GAME**

**Phát triển:** Konami

**Phát hành:** Konami

**Thể loại:** Đấu Võ

**ESRB:** Teen

**Cấu hình tối thiểu:** PIII 800MHz+; RAM 128MB; VGA 32MB Geforce 3 hoặc ATI Radeon 8500; HDD 1,65GB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 2 CD.
**Cấu hình đề nghị:** PIII 1GHz+; RAM 256MB; VGA Geforce 4 Ti 4200 hoặc ATI Radeon 9500.

## ĐIỂM TIN

■ **DIABLO III SẼ ĐƯỢC THỰC HIỆN?** Thật ra đây chỉ là phỏng đoán ban đầu khi trên trang chủ của Blizzard đăng thông tin tuyển người cho một dự án bí mật mà nhóm phát triển Diablo I & Diablo II đang chuẩn bị thực hiện. Vấn đề là, nếu nhóm phát triển trên chỉ chuyên thực hiện trò chơi nổi tiếng này thì khi họ tuyển người, nếu không làm phần tiếp theo, vậy sẽ là trò chơi nào khác? Mỗi sản phẩm của Blizzard đều do một nhóm riêng biệt phụ trách, không ai lấn sân ai!

■ **THÊM MỘT TIN "SỐT DẺO" KHÁC CŨNG LIÊN QUAN ĐẾN BLIZZARD,** đó là việc Dustin Browder, người chỉ đạo thiết kế trò chơi Battle for Middle-Earth được EA tung ra, sẽ về đầu quân cho Blizzard. Dustin cho biết, ở nhiệm sở mới anh sẽ cộng tác với Rob Pardo, người từng làm việc với dòng game Warcraft và mới đây nhất là World of Warcraft. Dù không tiết lộ dự án mà mình sẽ tham gia, nhưng theo dự đoán thì đây sẽ là một trò chơi RTS, vì với bề dày kinh nghiệm nhiều năm làm việc ở EA từ thời Westwood Studios còn tồn tại, thật khó để giao cho Dustin thiết kế một trò chơi trái ngược với kỹ năng của anh. Có thể là Warcraft IV hoặc Starcraft II chăng?

■ **THQ VÀ RELIC ENTERTAINMENT** cùng cho biết, họ sẽ tung ra bản mở rộng đầu tiên dành cho trò chơi dàn trận được đánh giá rất cao trong năm 2004: Warhammer 40K: Dawn of War. Lấy tên gọi Warhammer 40K: Dawn of War-Winter Assault, phiên bản mở rộng này sẽ thêm vào một phe mới mà người chơi có thể điều khiển được – phe Imperial Guard. Tuy nhiên điều mà các gamer đang chờ đợi là liệu Relic sẽ cân bằng tính chiến thuật của trò chơi như thế nào với sự hiện diện của cả năm phe (tính luôn cả phe mới xuất hiện). Theo dự tính, phần tiếp theo sẽ được tung ra vào mùa thu năm 2005.

■ **TRONG NỖ LỰC TẤN CÔNG VÀO TẤT CẢ CÁC THỂ LOẠI GAME TRÊN PC,** Midway - anh chàng "tân binh" đến từ lĩnh vực game console - cho hay, họ đã nắm trong tay quyền phát hành trò chơi chiến thuật thời gian thực Rise & Fall: Civilizations at War của Stainless Steel Studios. Theo David F.Zucker, CEO kiêm chủ tịch Midway, đây chỉ là một trong những bước tiến giành lấy thị phần PC mà công ty đã dự

## ĐIỂM TIN

tính từ trước. Còn với trò chơi trên, đây là sản phẩm thứ ba sau Empire Earth và Empires: Dawn of the Modern World mà Stainless Steel Studios thực hiện. Dự tính, trò chơi này sẽ được phát hành vào mùa đông năm 2005.

■ **Người khổng lồ trong lĩnh vực xuất bản tạp chí – Future Publishing – cho hay,** bước đầu họ đã thành công trong việc mua lại "kình địch" – Highbury House với giá 97 triệu bảng Anh. Highbury House hiện đang nắm giữ trong tay gần 68 loại tạp chí khác nhau ở Anh, 6 ở Mỹ; một số ít ở Nam Phi và Úc; họ còn tấn công vào lĩnh vực trò chơi điện tử thông qua công ty con Paragon – đối thủ cạnh tranh gắt gao nhất của Future – hiện đang nắm trong tay những thương hiệu tạp chí trò chơi nổi tiếng như Play, XBM, P2, gamesTM và Cube. Nếu thương vụ trên thành công, Future sẽ gần như nắm giữ và chi phối toàn bộ thị trường tạp chí trò chơi điện tử ở Anh vì chỉ còn lại đối thủ cạnh tranh duy nhất – Emap, nhà phát hành tạp chí Nintendo Official Magazine.

■ **Các fan dòng game Grand Theft Auto** lừng danh ắt hẳn sẽ vui mừng khi nghe David Jones, cha đẻ của loạt trò chơi này, tiết lộ ông đang thực hiện một trò chơi trực tuyến mang phong cách của GTA. All Points Bulletin (hay APB- tên dự án trên) sẽ cho phép người chơi thành lập "những băng nhóm trên khắp thế giới" và cùng nhau tìm kiếm sự thử thách, đối đầu thông qua "hàng trăm thành phố ảo rộng lớn". Dự tính APB sẽ ra mắt trong năm 2007 và do một trong những nhà phát triển kiêm phát hành game lớn nhất Hàn Quốc là Webzen đỡ đầu.

■ **The Suffering: Ties That Bind,** phần tiếp theo của trò chơi hành động kinh dị The Suffering vừa xuất hiện vào năm 2004, hiện đang trong giai đoạn phát triển, Midway Games xác nhận. Phiên bản tiếp theo sẽ qua mặt bản game đầu tiên ở mọi mặt, với nhiều pha hành động và cốt truyện "dễ sợ" hơn, cùng với sự xuất hiện của hàng loạt quái vật mới, Alan Patmor, chủ tịch Surreal Software, chi nhánh phát triển trò chơi tiết lộ. Ngày ra mắt của bản mở rộng được ấn định vào mùa thu 2005.

■ **Trong nỗ lực củng cố vị thế cho studio**

# SEAL OF EVIL

# TINH THẦN QUẬT CƯỜNG

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Seal of Evil là một game theo trường phái nhập vai - hành động (Action - RPG) lấy bối cảnh thời kỳ Chiến Quốc ở nước Trung Hoa cổ đại. Lúc này, với sự lên ngôi của Tần Vương Doanh Chính (sau này là Tần Thủy Hoàng), nhà Tần đã tiến hành các cuộc chinh phạt khắp nơi, thôn tính sáu nước Sở, Triệu, Tề, Hán, Ngụy, Yên nhằm thực hiện mục tiêu thống nhất thiên hạ về một mối.

Dưới sự xâm lăng tàn bạo của quân Tần, một bộ tộc thiểu số cư ngụ tại thung lũng hẻo lánh thuộc miền tây nam Trung Hoa, dưới sự lãnh đạo của tộc trưởng Lan Xiong và thầy pháp Chi Huan, vẫn kiên cường chống đỡ. Thế nhưng, đột nhiên cả Lan Xiong và Chi Huan đều chết một cách bí ẩn. Trong vai Lan Wei (con gái của Lan Xiong) cùng một số người bạn khác, bạn sẽ lên đường đi tìm thuốc hồi sinh cho Lan Xiong để tiếp tục sứ mệnh kháng chiến chống quân Tần, đem lại hòa bình cho toàn bộ tộc.

Có một điều lạ là khi bắt đầu trò chơi, bạn sẽ không được lựa chọn các lớp nhân vật (class) như thường lệ, thay vào đó chỉ được mỗi nhân vật chính Lan Wei hay một phù thủy (Witch). Tuy nhiên, đồng hành cùng Lan Wei còn có bốn vị anh hùng khác: Liang Hu (một "Beastman" tương tự chàng "Barbarian" trong Diablo 2), pháp sư Yan Hong (Wizard), sát thủ Cai Xin (Assassin) và Gai Nie (một hiệp sĩ Paladin). Như vậy, bạn có tất cả năm nhân vật với các lớp hoàn toàn khác nhau.

Là một game nhập vai mang đậm phong cách Trung Hoa nên trong trò chơi xuất hiện nhiều dấu tích triết học cổ Trung Hoa như Âm Dương, Bát Quái... để thay thế các chỉ số của nhân vật. Theo tôi, một chức năng khác trong game khá hay là khả năng tạo đồ từ các đồ vật thu nhặt được trên đường đi. Bạn có thể kết hợp chúng lại để tạo ra vũ khí, áo giáp, mũ bảo hộ,

đồ trang sức hay các loại thuốc... Ứng với mỗi nhân vật hoặc cách kết hợp các loại nguyên liệu, bạn sẽ có được các món đồ với tính chất khác nhau.

Về đồ họa, Seal of Evil chỉ được dựng bằng những hình ảnh 2D kiểu cũ (kể cả các nhân vật) nên tuy được thiết kế khá chi tiết và hỗ trợ độ phân giải cao (1024x768) nhưng hình ảnh của game không sánh được với các trò chơi 3D hiện nay. Game sử dụng các đoạn nhạc mang đậm âm hưởng dân ca Trung Quốc. Tuy nhiên, giọng lồng tiếng cho nhân vật nghe còn "cứng" và chưa biểu lộ được cảm xúc.

Nhìn chung, Seal of Evil là một game chấp nhận được. Tuy phần đồ họa tỏ ra "lỗi thời" nhưng bù lại cấu hình máy yêu cầu khá thấp, vì vậy game có thể chạy "trơn tru" trên hầu hết các máy tính thông dụng hiện nay.

**NGỌC CHÂU**

**» THÔNG TIN VỀ GAME**

**Phát triển:** Object Software

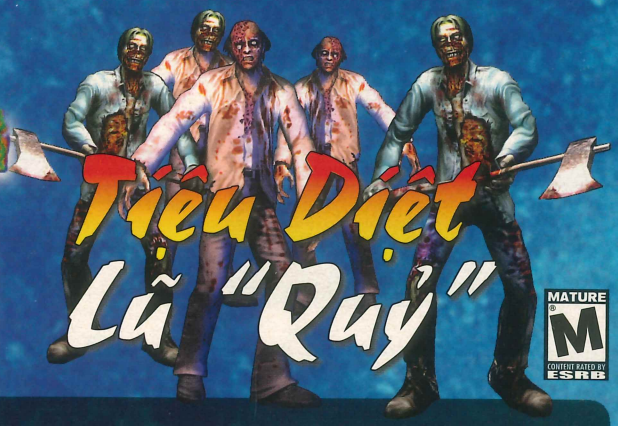
**Phát hành:** GMX Media

**Thể loại:** Nhập vai/Hành động

**ESRB:** Teen

**Cấu hình tối thiểu:** PII 300MHz+; RAM 128MB; VGA 4MB; HDD 1,6GB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 2 CD.
**Cấu hình đề nghị:** PIII 500MHz+; RAM 256MB; VGA 32MB.

# HOUSE OF THE DEAD III



# Tiêu Diệt Lũ "Quỷ"

Nếu đã từng chơi qua dòng game House of the Dead (HotD) nổi tiếng, chắc chắn bạn sẽ không phải thất vọng với phiên bản mới nhất - House of the Dead 3 (HotD3) mà SEGA vừa tung ra thị trường. Vẫn giữ phong cách nguyên thủy, trong game, bạn chỉ việc cầm chắc tay chuột và "pho" bất cứ thứ gì gầm gừ nhảy ra cản đường. Cùng với khẩu shotgun cực mạnh trên tay, nhiệm vụ xuyên suốt từ đầu tới cuối trò chơi của bạn là tiêu diệt lũ quái vật gớm ghiếc, những sinh vật bị biến dạng sau các cuộc thí nghiệm, giải thoát những nhân vật yếu đuối. Đan xen giữa các màn, HotD3 còn hấp dẫn người chơi ở những lúc đối đầu với các con trùm. Cách thức quen thuộc: mỗi khi giáp mặt con trùm, bạn sẽ được chỉ ra điểm yếu của chúng và cứ nhắm vào đó mà "bụp". Lũ trùm giờ đây được các nhà phát triển game "ưu ái" tô vẽ rất kỹ lưỡng, thêm thắt nhiều hiệu ứng ánh sáng và đổ bóng, càng làm hiện rõ vẻ ghê rợn trên gương mặt chúng.

Điểm mạnh đáng kể của HotD3 so với những bản game trước chính là chất lượng đồ họa. Với yêu cầu cấu hình tương đối thấp, trò chơi vẫn đem đến những hình ảnh khá tốt. Nhờ sự phát triển về công nghệ phần cứng, lũ "quỷ đói" giờ đây được trau chuốt đến từng chi tiết, không còn nhòe nhoẹt và đầy những khối vuông như trong phần hai. Thêm vào đó, những khung cảnh tranh tối tranh sáng rất đặc trưng của thể loại game kinh dị càng làm cho chúng trông thật và đáng sợ hơn!

Tuy vậy, không phải mọi thứ đều hoàn hảo. Âm thanh của HotD3 không thật xuất sắc, chỉ ở mức tàm tạm. Tôi "kết" nhất là tiếng của shotgun, nghe khá "động" và mạnh mẽ. Ngoài ra, tiếng rên rỉ, gầm gào của lũ quỷ không mấy thuyết phục và đặc biệt là phần lồng tiếng cho các nhân vật trong game khá tệ!

Cuối cùng, nếu cảm thấy chơi một mình không đã, hãy rủ thêm một người bạn để cùng nhau "diệt quỷ" (game hỗ trợ chơi 2 người cùng 1 máy), chắc chắn cả hai sẽ có những phút giây đầy hào hứng, xả hết "xì-trét" mà chẳng phải mệt mỏi suy nghĩ... **HUY NAM**

**» THÔNG TIN VỀ GAME**

**Phát triển:** WOW Entertainment

**Phát hành:** SEGA

**Thể loại:** Hành động

**ESRB:** Mature

**Hệ máy:** PC (Xbox)

**Cấu hình tối thiểu:** PIII 1GHz+; RAM 128MB; VGA 64MB; HDD 700MB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 1 CD.
**Cấu hình đề nghị:** P4 1,4GHz; RAM 256MB; VGA 128MB.

## ĐIỂM TIN

**MONTREAL** trở thành một trong những nơi phát triển game lớn nhất khu vực Bắc Mỹ. Chính phủ Canada đã quyết định ủy quyền cho Jacques Saada - Bộ trưởng phát triển kinh tế và phụ trách cộng đồng khối Pháp ngữ, chuyển giao cho Ubisoft một khoản tiền tài trợ 5 đôla triệu Canada (tương đương 4,04 triệu USD) để đầu tư trang thiết bị mới hỗ trợ cho hoạt động của studio trên. Khoản tiền này sẽ được phân phối theo từng quí trong vòng ba năm, nhằm giúp Ubisoft Montreal nâng cấp cơ sở hạ tầng và bổ sung nguồn nhân lực (lên tới 2000 nhân viên vào năm 2010).

**SAU KHI ĐƯỢC CHÍNH PHỦ CANADA HỖ TRỢ TÀI CHÍNH** để mở rộng việc phát triển của studio Montreal, Ubisoft đã bắt đầu "chuyển mình". Một trong những hành động đầu tiên của họ là mua lại MC2 – phân nhánh của Microids ở Canada. Tuy nhiên, thương vụ mua bán này còn đang trong vòng đàm phán, đại diện của Ubisoft cho biết. Việc mua bán này "sẽ không bao gồm quyền sở hữu các tài sản hiện có cũng như đang phát triển của MC2" – trong đó có Syberia II và Still Life (DreamCatcher Games đang nắm quyền phân phối hai sản phẩm này).

**TELLTALE GAMES,** studio do những người thực hiện Sam and Max 2 – một trò chơi phiêu lưu đã bị LucasArts hủy bỏ - thành lập, cuối cùng đã chịu tiết lộ dự án bí mật của họ. Ngược với nhiều lời đồn đãi rằng studio này sẽ được cấp phép thực hiện Sam and Max 2, thì thay vào đó là sản phẩm Bone của nhà văn kiêm họa sĩ truyện tranh nổi tiếng Jeff Smith. "Chúng tôi rất tự hào khi được Jeff Smith và nhà phát hành CartoonBooks quyết định chọn làm đối tác để mang Bone đến với thế giới muôn màu của PC" Dan Connors, CEO của studio cho biết.

**TAKE TWO TIẾT LỘ,** họ đã nhanh tay "chộp" lấy quyền phát hành Civilization IV từ phía Firaxis, nhằm mục đích tạo một "cú hích lớn" cho dòng game lừng danh này. Dự tính của họ ra sao chưa ai biết, nhưng trước mắt họ đã ký một thỏa thuận phát hành lâu dài với Firaxis. Như vậy phiên bản đầu tiên của Civilization IV sẽ ra mắt vào cuối năm 2005 dưới sự giám sát của 2K Games (một phân nhánh của Take

www.hiepluc.com www.hiepluc.com www.hiepluc.com

# hiệp lực

PROFESSIONAL GAME SOLUTION PROVIDER

XBOX

Quà tặng trị giá 300,000 Đ
khi mua XBOX

Controller

Remote

PS2

Tặng 2 Games khi mua PS2

GAMECUBE

***Tặng Game Resident Evil 4 DVD khi mua Gamecube***

hiệp lực
PROFESSIONAL GAME SOLUTION PROVIDER

99, Hồ Tùng Mậu, Q.1, HCMC, 9144037 - 0903671676
92, Hồ Tùng Mậu, Q.1, HCMC, 9144037
A003 Hưng Vượng 1, khu phố Phú Mỹ Hưng, 4100947
www.hiepluc.com - hiepluc@hcm.vnn.vn

XBOX PC PS2

| Phát triển: Darkworks | Phát hành: Ubisoft | Thể loại: Hành động | Ngày phát hành: 17/03/2005 |
|---|---|---|---|

# COLD FEAR

## Toát mồ hôi lạnh

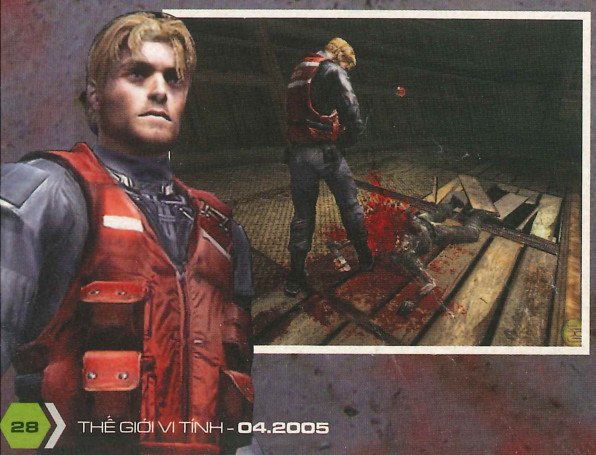
MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Thể loại kinh dị đã trở thành một trong những đề tài ăn khách đang được nhiều nhà phát triển game khai thác triệt để với mong muốn đem đến cho người chơi cảm giác rợn tóc gáy. Ubisoft cũng không nằm ngoài tham vọng trên khi quyết định phát hành trò chơi Cold Fear do hãng Darkworks chịu trách nhiệm phát triển.

Game lấy bối cảnh vào năm 2002 tại giàn khoan dầu Star of Sakhalin trên biển Bering. Vì vài lý do không rõ ràng nên giàn khoan này tạm ngưng hoạt động. Cùng lúc, CIA nhận được tin báo có những hiện tượng bất thường đang xảy ra trên giàn khoan. Tom Hansen, nhân viên đặc vụ của cơ quan tình báo, cùng đồng đội được phái đến tìm manh mối của vụ việc.

Bạn dễ dàng nhận ra có nhiều nét giống với Resident Evil 4 khi chơi Cold Fear, chỉ có điều Cold Fear "dễ hóa" các cạm bẫy và tính giải đố để tập trung hơn vào phần hành động. Trong game, ngoài việc đối phó với các xác zombie vô hồn, bạn còn khá vất vả đối đầu với lính gác bằng xương bằng thịt nhưng do hoảng loạn tột cùng nên mất khả năng tự kiểm soát và quay sang tấn công chính bạn.

Hầu hết đám quái vật chỉ thật sự chết khi bạn tấn công chúng ở đầu. Bạn đừng tưởng ngắm bắn là chuyện "ngon xơi" mà không đơn giản chút nào bởi sự chông chênh trên một con tàu ngay trung tâm bão. Bạn sẽ nếm cảm giác bực mình vì những phát súng trượt mục tiêu của mình làm đám zombie có nhiều cơ hội tiếp cận mà khều lấy người bạn. Trong những tình huống



"dễ sợ" như vậy, bạn có thể giải vây cho Tom bằng cách nhấn phím B khi đang ngắm để đẩy chúng ra xa nhằm giữ khoảng cách khi chuẩn bị nạp đạn hoặc chuẩn bị cho những phát bắn chính xác hơn. Để lưu game, Cold Fear buộc người chơi phải hoàn thành một số cảnh chơi nhất định thì mới lưu được. Tuy nhiên việc này không gây khó khăn lắm cho các gamer vì đạn dược và túi cứu thương khá thoải mái. Còn về yếu tố "rùng rợn"? Cold Fear khai thác yếu tố này khá tốt như "nhét" zombie vào tủ đồ, buồng vệ sinh, phòng tắm... Ngoài ra, nếu bất cẩn quên phòng bị, bạn rất dễ bị mấy "chú" zombie này "chụp giò" khi bạn nhìn thấy bộ dạng bất động, giả chết của chúng cộng thêm những đoạn nhạc nền rất hoà điệu.

Điểm mạnh của trò chơi chính là việc tái hiện rất sống động của một cơn bão lớn đang vùi dập chiếc thuyền mà Tom phải làm nhiệm vụ. Bạn có thể cảm nhận được bước chân chậm rãi của Tom khi anh đi ngược về hướng gió thổi, đôi khi chính những cơn gió khủng khiếp có thể thổi bạn bay khỏi thành tàu đang đứng hoặc tệ hơn là bị "game over" nếu chẳng may tàu bị nghiêng mạnh đổ dồn về một phía và hất văng bạn xuống biển.

Sau khi tiếp nhận không thành công dự án Alone in the Dark: A new nightmare trước đây, Darkworks trở lại với Cold Fear. Tuy Cold Fear đáp ứng được những yêu cầu cơ bản của dòng game hành động kinh dị nhưng vẫn chưa sánh bằng với Resident Evil, Fatal Frame... Dù gì đi nữa, Cold Fear sẽ cho bạn thêm chọn lựa nếu bạn là người mê dòng game này.

**TUẤN NA**

## ĐIỂM TIN

Two). Cả hai bên còn dự tính tung ra các bản mở rộng tiếp theo cho dòng game Civilization, cùng một số sản phẩm khác cho hệ PC và console trong tương lai.

■ **EIDOS ĐÃ TẠO NÊN MỘT CÚ "SỐC" TRONG NGÀNH CÔNG NGHIỆP TRÒ CHƠI** khi chính thức tuyên bố đóng cửa studio huyền thoại - Ion Storm Austin. Được John Romero và Tom Hall (hai cựu thành viên của id Software) thành lập vào năm 1996, Ion Storm có hai chi nhánh đặt tại Dallas và Austin; sau đó không lâu được Eidos mua lại. Nhưng do thất bại của hai trò chơi Daikatana và Anachronox, chi nhánh Dallas buộc phải đóng cửa cùng với sự ra đi của hai nhà đồng sáng lập. Chỉ có nhánh Austin, tồn tại được nhờ thành công vang dội của Deus Ex. Hiện vẫn chưa biết được số phận của hai sản phẩm Deus Ex và Thief sẽ được quyết định như thế nào.

■ **NHÀ PHÁT HÀNH TRÒ CHƠI JOWOOD (ÁO) CHO HAY,** họ quyết định đóng cửa hai studio, một ở Ao (Ebensee – Transport Giant) và một ở Đức (Wings Simulations – Soldner: Secret Wars) nhằm điều chỉnh lại tình hình tài chính đang gặp khó khăn. Cùng với sự kiện trên, Andreas Tobler người sáng lập ra Jowood cũng đã rời khỏi công ty và thay thế vị trí CEO là tiến sĩ Albert Seidl.

■ **THÊM MỘT STUDIO NỮA SẼ BỊ XÓA TÊN TRÊN BẢN ĐỒ CỦA NGÀNH CÔNG NGHIỆP TRÒ CHƠI.** Đó là Troika Games, được thành lập vào năm 1998 bởi Tim Cain, Jason Anderson và Leonard Boyarsky, ba cựu thành viên của nhóm phát triển trò chơi nhập vai huyền thoại Fallout. Sau nhiều tuần đồn đại, nay đích thân Leonard Boyarsky, một trong những người sáng lập studio này đã xác nhận, nguyên nhân là do "không có khả năng hỗ trợ tài chính cho các dự án tiếp theo". Trong suốt thời gian hoạt động của mình, Troika đã cho ra mắt tổng cộng ba sản phẩm là Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, The Temple of Elemental Evil và mới đây là Vampire: The Masquerade – Bloodlines. Đáng tiếc là doanh thu cả ba trò chơi này lại không giúp cho studio đứng vững được về mặt tài chính.

**BÚT TRẺ**
**but-tre@but-tre.com**

| Phát triển | Phát hành | Thể loại: | Ngày phát hành |
|---|---|---|---|
| Namco | Namco | Đối kháng | 25/02/2005 |

# VÕ ĐÀI KHỐC LIỆT

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Từng làm mưa làm gió thời còn PS1 và được nhiều gamer thể loại đối kháng đánh giá là "số một" và thường được chọn là game thi đấu mỗi khi cần tranh tài cao thấp, Tekken - một lần nữa dưới bàn tay biến hóa của Namco - đã trở lại để "thượng đài" trong phiên bản mới độc nhất vô nhị.

Là game đấu võ đối kháng, Tekken 5 hội đủ các chế độ chơi: Story Mode, Time Attack, VS Battle, Team Battle, Survival. Thêm vào đó, Tekken 5 có mode đi cảnh phiêu lưu nhưng có tên khác là Tekken: Devil Within. Trong mode này, bạn sẽ điều khiển Jin Kazama và lần lượt chạm trán với những tên lính canh trên đường đi để cuối cùng hoàn tất nhiệm vụ bằng việc mở khóa (unlock) Devil Jin trong bảng chọn nhân vật. Bạn muốn hồi tưởng thuở sơ khai của Tekken từ những ngày đầu xuất hiện trên máy bỏ thẻ, Arcade-history sẽ cho phép bạn tùy chọn Tekken 1, 2 và 3 để thưởng thức. Đây thực sự là phụ lục tuyệt vời nếu bạn muốn tìm hiểu kĩ dòng game này.

Một trong những đặc điểm nổi bật của Tekken 5 là giả lập theo thực tế dựa trên các gamer thực ngoài đời tương tự như Virtua Fighter 4: Evolution đã áp dụng trước đây trong chế độ chơi Arcade. Bạn sẽ khởi nghiệp từ vị trí Beginner, rồi từ từ "leo lên" vị trí cao hơn qua các cuộc so tài với các đối thủ từ thấp đến cao. Qua từng trận đấu, bạn sẽ nhận được một số tiền thưởng, món tiền này sẽ giúp bạn unlock trang phục, vòng cổ... cho từng nhân vật. Đây được xem là mode sáng giá trong phiên bản này.

Trong Tekken 5 bạn sẽ lần lượt "hóa thân" vào các nhân vật quen thuộc trước đây như Kazuya, Yoshimitsu, King, Nina, Steve, Marduk, Christie... có trong các phiên bản trước. Bên cạnh đó, Tekken 5 còn bổ sung ba nhân vật mới gồm: Raven, master ninja có thân pháp nhanh nhẹn; Feng Wei, võ sư Trung Quốc có các chiêu liên hoàn đẹp mắt đầy uy lực; và Asuka Kazama, nữ sinh trung học có cá tính mạnh mẽ đầy quả quyết. Với hệ thống nhân vật đồ sộ và đa dạng này, bạn không còn băn khoăn trong việc phải tìm cho mình một nhân vật thích hợp để "tu luyện" nhằm chuẩn bị so tài cùng bạn bè hay chỉ đơn giản là tò mò khám phá câu chuyện cũng như những đoạn phim ẩn.

Điều làm người chơi ấn tượng nhất trong Tekken 5 có lẽ chính là hệ thống đồ họa rất tinh xảo, từ mô hình nhân vật đến các cử động nhỏ nhặt của mắt và miệng phối hợp nhịp nhàng khớp với đoạn lồng tiếng diễn cảm. Điều này làm người chơi cảm thấy các nhân vật trong game gần gũi và chân thật hơn rất nhiều. Không hề cường điệu khi cho rằng đồ họa mà Namco thể hiện trong Tekken 5 có thể so sánh với các game hàng đầu trên Xbox và Game Cube hiện nay. Nhạc nền chủ đạo trong game có tiết tấu nhanh, sôi động như để góp phần mô tả sự nóng bỏng, dồn dập, cam go của từng trận so tài.

Nhiều ý kiến trước lúc Tekken 5 phát hành cho rằng Namco sẽ tích hợp sẵn tính năng online để giúp gamer khắp nơi trên thế giới có dịp cọ xát và tranh tài như điều mà Tecmo đã từng áp dụng đầu tiên với Dead or Alive. Nhưng vì lý do nào đó, Namco đã không hề đả động cũng như bình luận về việc này. Dù gì đi nữa, có tính năng này hay không thì đối với những ai hâm mộ series Tekken nói riêng và các game đấu võ nói chung thì đây vẫn là một trong những game "thượng thừa" mà bạn nên để mắt đến. Một lần nữa Namco khẳng định lại vị trí của mình trong làng game đối kháng trước các bạn bè sừng sỏ khác là Capcom, Sega và Tecmo.

**KIỀU OANH**

# ĐẤU TRANH SINH TỒN

## PARIAH

RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

**...Khi phát triển Pariah, Digital Extremes đã không giấu giếm ý đồ của mình là biến trò chơi này thành đối thủ cạnh tranh trực tiếp với Halo...**

Với bối cảnh giả tưởng được đội ngũ viết kịch bản chuyên nghiệp đến từ Hollywood xây dựng câu chuyện của Pariah xảy ra vào năm 2520. Người chơi vào vai bác sĩ Jack Mason, trong quá trình thực hiện nhiệm vụ áp giải Karina, một nữ tù nhân, tai họa đã xảy ra: tàu không gian chở họ thình lình bị trúng đạn và rơi xuống khu nhà tù nằm giữa một hoang mạc khô cằn trên trái đất. Ở nơi xa lạ đầy rẫy sự thù địch và hiểm nguy, người thực thi công lý và kẻ phạm tội - Jack và Karina, không còn lựa chọn nào khác là phải hợp tác, tìm mọi cách để sống sót và trốn thoát khỏi vùng đất nguy hiểm này...

Pariaha đang được xem là một trong những game hành động "nóng", được nhiều người bàn tán, có lẽ một phần do "ảnh hưởng" tên tuổi của hãng phát triển Digital Extremes (Unreal Tournament 2003, 2004, Unreal Championship). Mặt khác, điểm mấu chốt tạo nên sự hấp dẫn của trò chơi nằm ở những tính năng của nó:

- Nền tảng đồ họa vững chắc: Được xem là "anh em" với loạt game nổi tiếng Unreal Tournament, lẽ dương nhiên về mặt công nghệ, Pariah sẽ sử dụng phiên bản được cải tiến của engine Unreal. Nếu là fan của game hành động trên PC, chắc hẳn bạn cũng biết hoặc ít ra từng nghe về engine Unreal, đây là một trong những engine mạnh và đa năng nhất từ trước đến nay trong lĩnh vực dựng hình trò chơi máy tính. Nó có khả năng tạo ra môi trường và vật thể chi tiết, vận hành ổn định và không "sát" phần cứng dữ dội như một số trò tương đương. Chính vì vậy, DE đã "chọn mặt, gửi vàng" engine này cho việc thực hiện Pariah. Mặc dù đã quá quen "mặt" với engine này, trong quá trình phát triển các game Unreal Tournament, đội ngũ của Digital Extremes vẫn phải tiêu tốn khá nhiều sức lực và thời gian để nâng cấp, chỉnh sửa hệ thống dựng hình đồ họa cùng A.I cho phù hợp với tính chất và đặc điểm của Pariah và cũng để đảm bảo về mặt công nghệ, game sẽ không thua kém bất cứ game nào trong thời điểm hiện nay.

- Chế độ nâng cấp vũ khí: Điểm cốt lõi tạo nên một game FPS hấp dẫn là ở những trận đấu súng nảy lửa đan xen các pha hành động nghẹt thở. Để có được sự "nảy lửa" ấy, không chỉ cần có một kịch bản hay mà còn phụ thuộc vào các món "đồ chơi". Chính chúng chứ không gì khác tạo nên sự thu hút các gamer. Nếu đã chơi qua Half-Life 2, chắc chắn không ai trong chúng ta lại không mê mẩn khẩu súng trọng lực của Gordon Freeman! Pariah cũng cung cấp cho người chơi một hệ thống vũ khí tối tân và đa dạng từ quen thuộc đến "siêu tưởng"

**Tên game:** Pariah
**Thể loại:** Hành động

**Phát triển:** Digital Extremes
**Phát hành:** Groove Games

**Ngày phát hành:** 03/05/2005
**ESRB:** Đang đợi đánh giá

"siêu tưởng" như khẩu plasma... Tuy nhiên, điểm khác biệt giữa Pariah và các game cùng loại là bạn có thể nâng cấp được vũ khí. Mỗi món sẽ có ba cấp độ nâng cấp và ứng với từng loại sẽ có kiểu nâng cấp khác nhau. Ví dụ, khẩu shotgun có thể được gắn thêm bộ nạp đạn nhanh, hay súng bắn tỉa có thể được trang bị ống ngắm hồng ngoại, khả năng bắn xuyên áo giáp... Thú vị nhất có lẽ là ống phóng tên lửa, khi nâng cấp bạn có thể dùng nó để tiêu diệt nhiều mục tiêu khác nhau cùng lúc!

Để có thể sống sót dưới làn đạn của kẻ thù, ngoài sự trợ giúp của các món đồ chơi tối tân, bác sĩ Jack Mason của chúng ta còn có khả năng tự chữa vết thương cho mình thông qua một thiết bị đeo trên cổ tay. Nó có thể giúp bạn "bơm máu" bất kỳ lúc nào với số lần vô hạn. Tuy nhiên, nhằm ngăn chặn người chơi quá lạm dụng, thiết bị này sẽ như một con dao hai lưỡi: sau khi sử dụng, tầm nhìn của bạn sẽ bị mờ đi trong một khoảng thời gian nhất định, điều này sẽ gây trở ngại đáng kể khi bạn đang đối đầu với những đối thủ hung hãn.

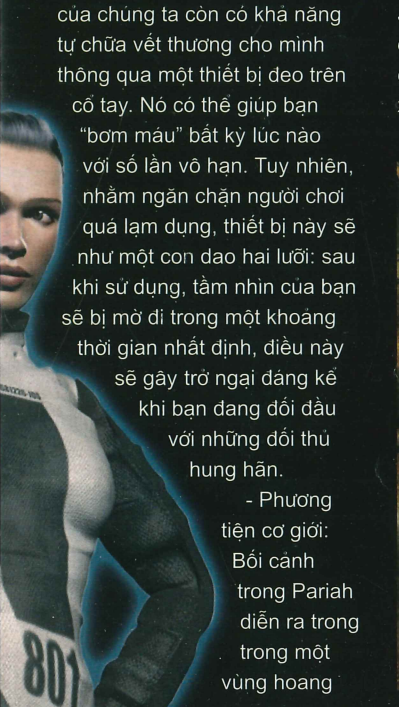
- Phương tiện cơ giới: Bối cảnh trong Pariah diễn ra trong trong một vùng hoang mạc rộng lớn, nên người chơi sẽ được cung cấp một số xe cơ giới để làm phương tiện di chuyển cũng như chiến đấu. Một trong số đó là chiếc xe ba bánh chạy trên mọi địa hình, chở được một người và được trang bị súng máy hạng nặng. Ngoài ra, Buggy - chiếc xe Jeep quen thuộc trong các game gần đây như Far Cry hay Half-Life 2, cũng có mặt trong Pariah dưới cái tên Bogie (nhại tên chăng?) nhưng được trang bị hỏa lực mạnh hơn rất nhiều. Nó có khả năng chở được hai người, một tài xế điều khiển hai khẩu pháo trước mũi xe, một còn lại có thể sử dụng dàn phóng tên lửa trên nóc xe. Trong game sẽ có những màn Jack và Karina cùng nhau sử dụng chiếc xe này để chống chọi với các đội xe cơ giới khác của đối phương. Nghe có vẻ giống với các cảnh "action" trong Halo quá nhỉ!

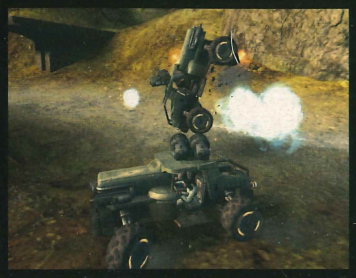
- Multiplayer: Bên cạnh mục chơi đơn, phần chơi mạng cũng là một thành phần chủ chốt trong Pariah. Game có các chế độ quen thuộc như Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Siege và Front Line Assault. Những tính năng hấp dẫn trong chơi đơn sẽ được "bê nguyên xi" qua chơi mạng, như khả năng nâng cấp vũ khí, xe cơ giới. Lúc ấy, bạn cùng đồng đội của mình có thể phối hợp với nhau trên chiếc Bogie - một người lái, một người bắn - đối đầu cùng các người chơi khác qua mạng. Quả là thú vị!

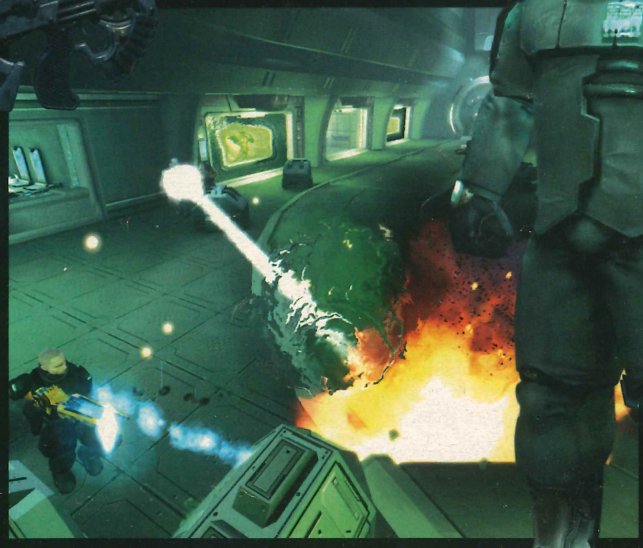
- Công cụ tạo màn thân thiện: Hỗ trợ cho phần chơi mạng, Pariah sẽ tích hợp thêm một chương trình tạo màn (sử dụng engine của game) mang tên M.A.P. Editor (Make and Play). Khác với những công cụ tạo màn đi kèm theo các game từ trước đến nay (thường rất phức tạp), công cụ này rất đơn giản và trực quan. Giao diện của nó giống các game xây dựng dòng Sim như SimCity hay The Sims, bạn chỉ cần vài cái click chuột để điều chỉnh độ cao thấp của địa hình, "gắp" đồ vật (toà nhà, cây cỏ, xe cộ...) và "thả" vào chỗ mình muốn. Sau khi đã tạo "chiến trường" riêng, bạn chỉ cần vào game và làm "host" (máy chủ) cho màn đấu của mình, máy của các người chơi khác khi kết nối vào sẽ tự động tải về và cài đặt màn chơi ấy. Bên cạnh đó, M.A.P. Editor sẽ giới hạn số lượng các vật thể bạn có thể đặt trong bản đồ của mình, để phòng ngừa việc bạn tạo nên những màn chơi quá "nặng".

Khi phát triển Pariah, Digital Extremes đã không giấu giếm ý đồ của mình là biến trò chơi này thành đối thủ cạnh tranh trực tiếp với Halo, dòng game chiến đấu số một hiện nay trên hệ máy Xbox. Tuy nhiên, Pariah có lợi thế hơn Halo ở chỗ nó sẽ được phát hành trên nhiều hệ máy (PC, Xbox và Playstation 2) trong khi phiên bản mới nhất - Halo 2 chỉ mới xuất hiện trên Xbox. Liệu trò chơi này có đủ "bản lĩnh" dập tắt được "vầng hào quang" của Halo 2 không, chúng ta hãy cùng chờ đợi sự ra mắt của nó vào tháng 5 tới...

**THANH LONG**
**thanh.long@but-tre.com**





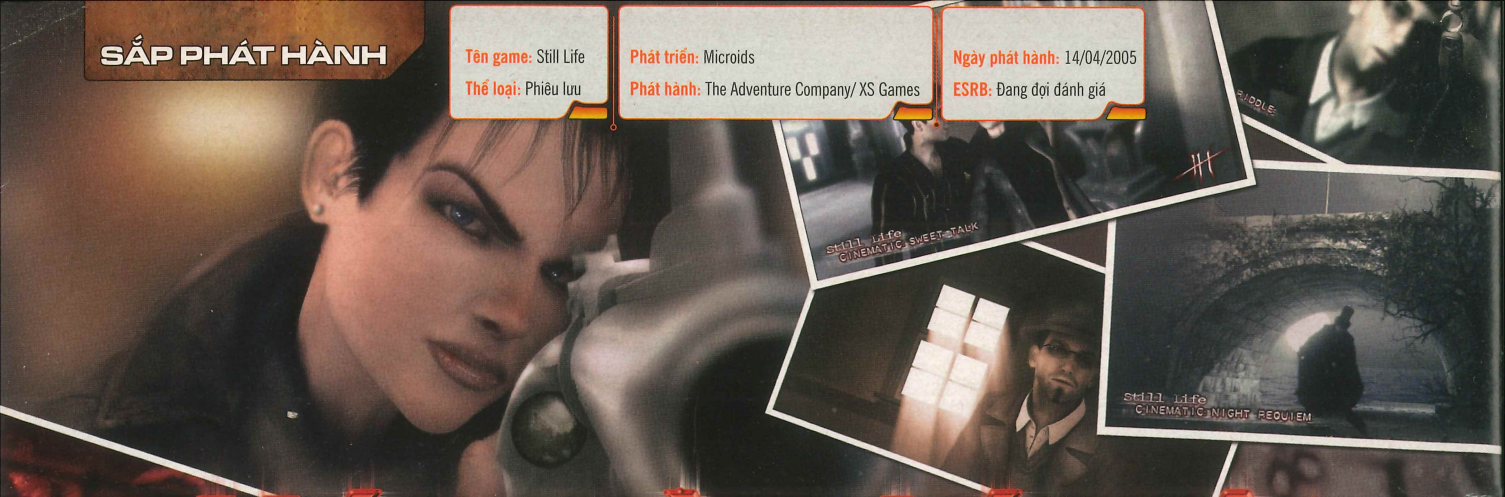


SẮP PHÁT HÀNH

**Tên game:** Still Life
**Thể loại:** Phiêu lưu

**Phát triển:** Microids
**Phát hành:** The Adventure Company/ XS Games

**Ngày phát hành:** 14/04/2005
**ESRB:** Đang đợi đánh giá




# Vén màn bí mật still life

**Still Life sẽ không còn những khung cảnh huyền ảo và thơ mộng như chúng ta đã ngắm nhìn trong Syberia nữa.**

Hàng loạt án mạng bí hiểm liên tiếp xảy ra tại thành phố Chicago, nhưng mọi nỗ lực của cảnh sát vẫn không đem lại kết quả, dấu vết của kẻ ác vẫn bặt tăm. Hẳn bạn nghĩ đây là một đoạn trích nào đấy của một tiểu thuyết trinh thám. Vâng, nhưng đây còn là bối cảnh của Still Life, trò chơi phiêu lưu mới nhất của hãng Microids (nổi tiếng với các game như Syberia và Post Mortem).

## THÔNG TIN SƠ BỘ

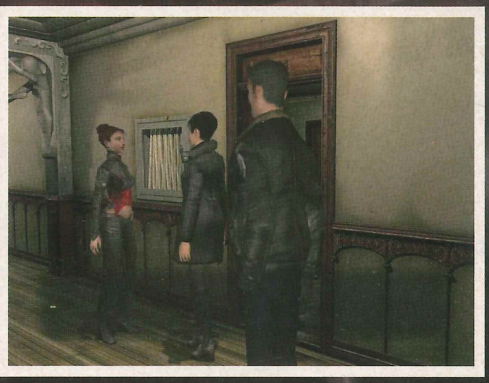
Nữ nhân viên FBI Victoria McPherson, nhân vật chính xuyên suốt trò chơi, là người đảm nhận điều tra các vụ án mạng. Tiến độ điều tra chưa đem lại cho Victoria một manh mối nào rõ rệt, ngoại trừ những dấu hiệu hết sức bí hiểm tại các hiện trường. Mệt mỏi, Victoria trở về nhà bố mình để nghỉ ngơi trong dịp lễ Giáng Sinh. Tại đây, cô có dịp xem một tập hồ sơ điều tra mà ông nội cô, Gustav McPherson, vốn từng là một thám tử tư đã để lại. Tập hồ sơ ấy kể về các cuộc điều tra ông từng thực hiện trước đây. Và Victoria nhận thấy những vụ án mạng mà cô đang điều tra có những mối liên hệ nào đấy đến vụ án mạng trong quá khứ này.

Vì có những mối liên hệ thú vị như vậy, nên điểm đặc biệt trong cách chơi của Still Life là ngoài nhân vật chính, bạn sẽ có dịp điều khiển thêm nhân vật thứ hai - Gus. Việc thay đổi nhân vật sẽ diễn ra mỗi khi Victoria tham khảo tập tài liệu của ông nội cô và lúc này bối cảnh sẽ lần lượt dịch chuyển từ thành phố Chicago hiện tại trở về Prague (thủ đô Cộng hòa Czech ngày nay) trong quá khứ và ngược lại.

## NHẬN ĐỊNH BAN ĐẦU

Trong bản demo vừa được Microids tung ra hồi đầu tháng, Victoria đang làm việc tại hiện trường của vụ án mạng mới nhất và tham khảo thông tin từ các đồng nghiệp. Khi nói chuyện, bạn có thể "lái" câu chuyện theo hai hướng khác nhau: công việc hoặc những câu nói mang tính xã giao. Tuy nhiên, theo quan sát của người viết, nói chuyện theo hướng "cá nhân" hầu như không ảnh hưởng đến quá trình điều tra, nên bạn có thể bỏ qua nó. Vai trò của chúng chỉ là để người chơi có một cái nhìn sâu sắc và rõ nét hơn về câu chuyện đang diễn ra. Chính điều này cũng đã được nhà sản xuất khẳng định, nhưng với những fan "ruột" của dòng game phiêu lưu, tìm hiểu sâu về cốt truyện cũng là một trong những yếu tố quan trọng tạo nên sự hấp dẫn của trò chơi.

Bên cạnh việc điều tra vụ án, người chơi sẽ gặp vô số câu đố, tình huống khác nhau cần phải giải quyết. Chẳng hạn ở phần demo, ta phải tìm cách "giúp" Victoria thoát ra khỏi tòa nhà hiện trường khi cầu thang chính đã bị sập. Tuy vậy, phần thử thách này có vẻ khá dễ, hy vọng trong bản chính, Still Life sẽ có nhiều câu đố làm "nát óc" người chơi hơn nữa.



Được xây dựng trên nền tảng đồ họa giống với Syberia nên chắc chắn Still Life sẽ không làm gamer thất vọng về mặt hình ảnh. Cảnh nền tuy chỉ là 2D dựng sẵn (Pre-rendered) nhưng được thiết kế rất đẹp và tỉ mỉ, cùng với các nhân vật được dựng hình 3D hoàn toàn. Nếu bạn bật tính năng khử răng cưa Anti-Aliasing (mà game hỗ trợ) thì trông chúng càng mịn và sắc nét hơn. Thật ngạc nhiên là khi dùng tính năng này trò chơi vẫn chạy trơn tru, không bị chậm như một số game thường vấp phải. Tuy nhiên, Still Life sẽ không có những khung cảnh huyền ảo và thơ mộng như chúng ta đã từng chứng kiến trong Syberia, thay vào đó, hầu hết các cảnh trong trò chơi đều mang một gam màu tối bí hiểm cùng nhiều chi tiết rùng rợn, kinh dị.

Đây chỉ là một số thông tin và nhận xét sơ bộ qua bản demo của Still Life. Nhưng qua đó cũng đã tạo cho người chơi khá nhiều ấn tượng tốt đẹp. Với sáng kiến pha trộn những nét nổi bật nhất từ hai trò chơi nổi tiếng là Syberia và Post Mortem, "đầu bếp" Microids xem ra đang rất tự tin: "món ăn" mới lạ, độc đáo của mình sẽ khiến các gamer mê mẩn.

NGỌC CHÂU

The Movies (TM) đặt bạn vào vị trí nhà đạo diễn của một xưởng phim chuyên sản xuất những thước phim cho riêng mình. Bạn có thể sáng tạo ra nhiều thể loại phim khác nhau, từ trắng đen cổ điển, hành động cho đến kinh dị hay thậm chí cả khoa học viễn tưởng. Với hàng chục công cụ trợ giúp, việc làm phim sẽ trở nên dễ dàng hơn bao giờ hết. Đúng theo trình tự thực hiện một bộ phim ngoài đời, "nhà đạo diễn" cũng sẽ phải "lăng xăng, tất bật" trải qua các công đoạn từ chuẩn bị êkíp làm phim, rồi viết kịch bản và cả đặt kế hoạch quảng bá cho hãng phim của mình để tạo sức thu hút nữa chứ! Toàn bộ trò chơi sẽ được diễn ra theo lịch sử phát triển của ngành điện ảnh từ những thập niên đầu của thế kỷ 20 và kết thúc vào năm 2010, không rõ sau đó người chơi có được quyền chơi tiếp hay không, nhưng ít nhất đó cũng là thông tin được nhà sản xuất cung cấp về độ dài của The Movies. Tùy theo bạn đang chơi ở thời kỳ nào của ngành điện ảnh, kỹ thuật làm phim sẽ có thay đổi tương ứng. Chẳng hạn bạn không thể tạo ra một bộ phim khoa học viễn tưởng vào giai đoạn mà người ta còn chưa phát minh ra ti vi màu! Do đó, bên cạnh việc lệ thuộc vào công nghệ, trí tưởng tượng của bạn cũng ảnh hưởng rất lớn đến việc thành công của bộ phim, ví dụ nếu không có phim màu thì sao không làm phim hài trắng đen?

Công đoạn quan trọng nhất của bất kỳ một bộ phim nào cũng là khâu lựa chọn diễn viên. Nếu như ngoài đời, thật khó để tìm một diễn viên phù hợp theo yêu cầu kịch bản, thì trong TM điều đó "dễ như trở bàn tay"! Đối với những ai thích chơi game theo kiểu "mì ăn liền", có thể dùng tiền để thuê một dàn diễn viên sẵn có trong trò chơi từ minh tinh màn bạc cho đến những tên tuổi mới xuất hiện, tuyển thêm một số nhân viên hoá trang, nhà quay phim... là có thể bắt đầu "action" ngay lập tức. Ngược lại, với những bạn thực sự muốn tạo ra một bộ phim "độc nhất vô nhị" thì TM cũng sẽ là "thiên đường". Tại sao? Đi kèm với trò chơi là một bộ chương trình thiết kế diễn viên, cho phép bạn chỉnh sửa các đặc điểm trang phục của nhân vật. Nếu thích bạn có thể tạo cho diễn viên vẻ ngoài hào nhoáng để đóng vai chàng hoàng tử hoặc thật "ngầu" để đóng "Hậu bố già"...

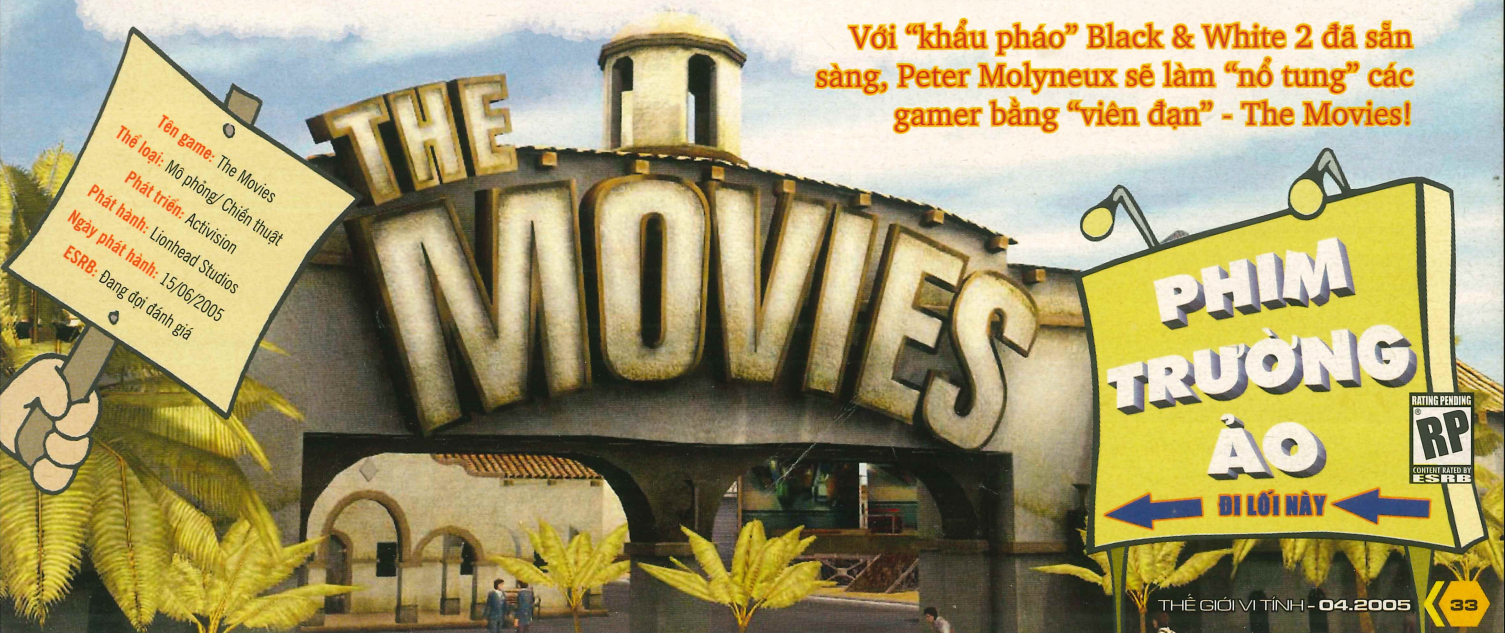
Ngoài việc làm đạo diễn ra, trong TM, bạn còn thực hiện vai trò của một nhà quản lý kinh tế. Bạn có quyền thuê mướn nhân công, nhà quay phim, công nhân vệ sinh hay bất cứ ai khác mà bạn thấy cần thiết cho studio. Bạn cũng sẽ là người quyết định nên đầu tư bao nhiêu tiền cho bộ phim và nhất thiết phải có một cái đầu tính toán thật khôn ngoan để cân bằng giữa chi phí quảng cáo và tiền vốn sản xuất phim. Như bao trò chơi mô phỏng kinh doanh khác, nhất là ngành công nghiệp điện ảnh đầy biến động, TM sẽ đem lại cho bạn những rắc rối về lĩnh vực tài chính của phim trường như tiền thù lao diễn viên, nhân công, vật liệu... Cho nên nếu phim bạn sản xuất lại không được chấp nhận thì thật là thảm họa!

Theo thông tin ban đầu nhận được từ một số nguồn "tin hành lang" trên mạng, TM sẽ được tích hợp một công nghệ máy tính độc đáo, "lip-sync" (cử động nhép môi của nhân vật khớp với lời thoại), đã từng được dùng trong một số game gần đây. Nếu tin đồn này là thật thì quả là thú vị vô cùng! Thử tưởng tượng bạn sẽ lồng tiếng cho nhân vật của mình và lời thoại này ngay lập tức được chuyển thành cử động môi mềm dẻo chứ không phải cái kiểu mấp máy vô hồn thường thấy ở các game tầm trung trước đây! Trước mắt có lẽ công nghệ này chỉ mới hỗ trợ tiếng Anh, vì ứng với mỗi ngôn ngữ sẽ phải tạo lại một cơ sở dữ liệu chuyển động khác nhau, điều này sẽ khiến dung lượng game trở nên rất đồ sộ. Trước mắt, nếu người chơi không quen với tiếng Anh, họ có thể tạo lời thoại cho nhân vật dưới dạng phụ đề. Điều cuối cùng là theo trang chủ của TM (www.themoviesgame.com), những bộ phim do người chơi tạo ra sẽ không chỉ để xem cho vui, nơi đây sẽ định kỳ tổ chức bình chọn những bộ phim hay nhất được các gamer tải lên diễn đàn và sẽ có giải thưởng hấp dẫn cho những bộ phim đáng giá.

Chưa biết thực hư về trò chơi "quyến rũ" này như thế nào, nhưng TM đã bắt đầu "khuấy động" các diễn đàn trên khắp thế giới. Xem ra, trò chơi mới của "ngài" Peter đang làm nóng lòng gamer mất rồi!

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

**Với "khẩu pháo" Black & White 2 đã sẵn sàng, Peter Molyneux sẽ làm "nổ tung" các gamer bằng "viên đạn" - The Movies!**



Tên game: Jade Empire
Thể loại: Nhập vai

Phát triển: BioWare
Phát hành: Microsoft

Ngày phát hành: 14/04/2005
ESRB: Mature

XBOX

# Bảo Quốc Luận Anh Hùng

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Jade Empire là game nhập vai lấy bối cảnh một thế giới võ thuật huyền ảo (theo kiểu phim võ thuật hành động của Hong Kong) với kết cấu có chiều sâu và các kết thúc mở đặc trưng như các game khác của Bioware. Người chơi sẽ là một cao thủ võ lâm có tiềm chất và được kế thừa tinh hoa võ học cổ truyền, chiến đấu chống lại những thế lực độc ác.

## Duy trì ưu điểm

Có thể nói rằng Jade Empire cơ bản giống như game Star Wars: KOTOR (cũng của BioWare, "Kho báu thất lạc" TGG số 04/2004, tr. 6) về cách chơi, nhưng thực chất hai game này khác nhau không chỉ về bối cảnh, kết cấu, mà ngay cả hệ thống chiến đấu cũng hoàn toàn khác hẳn. Điểm chung là người chơi đều phải phát triển nhân vật của mình bằng điểm kinh nghiệm, gánh chịu hậu quả cho các hành động của mình - ảnh hưởng đến tính cách chính/tà của nhân vật.

Các cuộc đối thoại cũng "y chang" như trong KOTOR, vì thế bạn có thể yên tâm về yếu tố giọng nói xuất sắc trong Jade Empire và đương nhiên sẽ có "phụ đề tiếng Anh". Bên cạnh ưu điểm về âm thanh, hình ảnh đồ họa của Jade Empire cũng được đánh giá cao. Từ các cử chỉ khuôn mặt, nhép môi, hành động, cho đến các chiêu thức chiến đấu của các nhân vật đều được ứng dụng công nghệ ảo hoá hiện thực (motion-capture) nên có độ chính xác cao và rất uyển chuyển. Khung cảnh hoành tráng và có rất nhiều khu vực để khám phá.

Ngoài các nhân vật chính, hệ thống nhân vật phụ (NPC) trong Jade Empire cũng là yếu tố được BioWare trau chuốt khá kỹ; bạn có thể yên tâm vì NPC làm được nhiều việc đấy!

## Hệ thống chiến đấu đặc sắc

Mục tiêu chính của BioWare khi phát triển Jade Empire là tạo ra một hệ thống chiến đấu linh hoạt hơn hẳn KOTOR và đòi hỏi một chút động não nơi người chơi. Nếu như nói KOTOR có cách đánh theo lượt nhàm chán thì Jade Empire sẽ toàn những pha hành động đẹp mắt mang sắc thái của game đấu võ và một không khí đậm chất võ hiệp. Bạn sẽ thấy việc điều khiển chiến đấu, xác định đối phương, tránh đòn và thi triển những chiêu thức liên hoàn hoặc hơn thế rất dễ dàng. Game còn cho phép bạn dùng các đòn "nội công" với mức sát thương cao.

Một khả năng đặc biệt quan trọng của hệ thống chiến đấu này là cho phép bạn dễ dàng luân chuyển các chiêu thức bằng cách di chuyển nút D-pad (đã gán sẵn các chiêu thức) theo những hướng khác nhau. Nói cách khác, bạn có thể chuyển qua lại giữa chiến đấu bằng tay không hoặc vũ khí tùy thích, cũng như kết hợp các chiêu thức, các loại võ công để tạo ra những đòn liên hoàn đẹp mắt... theo thời gian thực!

Mỗi môn võ công đều có điểm mạnh/yếu của nó, vì vậy bạn cần chọn lựa chiêu thức tấn công sao cho hiệu quả nhất. Có thể nói quy luật hệ thống các chiêu thức trong Jade Empire tương tự như trò chơi "kéo-búa-bao" vậy, nhưng đương nhiên là phức tạp hơn nhiều. Tuy nhiên, bạn sẽ dần nhận thấy các đòn tấn công mạnh là không thể đỡ (tuy nhiên những đòn này cần một khoảng thời gian để "vận công"). Chẳng hạn đòn đỡ rất hữu hiệu để vô hiệu hóa những chiêu tấn công chớp nhoáng, nhưng bù lại, những đòn tấn công nhanh sẽ gây "khó chịu" cho những ai đang "vận công" hòng ra những đòn sấm sét. Càng chơi, bạn sẽ nhận ra có những chiêu thức đặc biệt hữu hiệu với một số đối thủ nào đó để ra đòn một cách có tính toán, chiến lược hơn, chứ không phải "hùng hục" bạ đâu đánh đó.

## Nhận định

Tất nhiên, chúng tôi không thể "bật mí" nhiều trước khi game ra lò và hẹn bạn khi đã chơi qua bản chính thức. Nhưng chắc chắn nếu như bạn là fan của dòng game RPG do BioWare phát triển hay ít ra cũng là fan của Star Wars: KOTOR thì Jade Empire chính là trò chơi tiếp theo khi hoàn tất KOTOR 2; không tin ư? Bạn hãy nhập vai thử xem!

**CÔNG MINH**

**Tên game:** Socom 3: U.S. Navy Seals
**Thể loại:** Chiến đấu
**Phát triển:** Zipper Interactive
**Phát hành:** Sony Computer Entertainment
**Ngày phát hành:** 03/2005
**ESRB:** Đang đợi đánh giá

PlayStation® 2

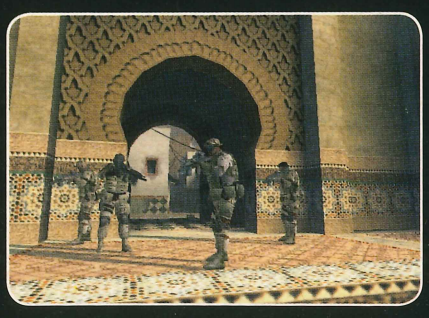
# BIỆT ĐỘI BÁO BIỂN

## SOCOM 3 U.S. NAVY SEALS

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Nhắc đến game hành động trên hệ console, người ta thường nghĩ ngay đến Master Chief trong sê-ri game Halo tung hoành trên Xbox; hay nàng Cyber xinh đẹp Samus đại diện của Nintendo trong sê-ri truyền kỳ Metroid Prime. Và tất nhiên với PS2 thì không thể không nhắc đến loạt game Socom, một trong những đại diện ưu tú và được bình bầu là game chơi mạng hay nhất bên cạnh mục chơi đơn xuất sắc. Thú vị hơn, Zipper Interactive vừa cho biết sẽ công bố Socom 3 vào quý ba năm nay.

Hai phiên bản đầu của Socom là sự kết hợp nhuần nhuyễn giữa cách điều khiển đội nhóm giống dòng game Tom Clancy và cách ra lệnh cho đồng đội giống SWAT trước đây. Tuy nhiên, điểm hấp dẫn nhất của Socom lại tập trung vào các chiến dịch lớn và đa dạng: đột nhập doanh trại của đối phương để giải cứu con tin, vô hiệu hóa đám khủng bố đang đặt bom trên một tàu chở hàng... Socom 3 còn bổ sung những chi tiết mới nhằm tạo thêm tính hấp dẫn và hứng thú cho người chơi. Cụ thể, việc di chuyển qua các khu vực khác nhau sẽ dễ



dàng hơn nhờ có nhiều loại phương tiện cơ giới khác nhau từ trên cạn như Humvees, xe tải chở hàng, xe tăng T72... đến dưới nước như tàu đột kích SOC-R, ca-nô trang bị súng máy... Khi ngồi vào các phương tiện này, bạn có hai tùy chọn gồm chế độ lái thông thường hoặc chuyển sang sử dụng vũ khí được trang bị sẵn. Tùy chọn này giúp người chơi có thể linh hoạt xử lý các tình huống. Điều này cho thấy Socom 3 hứa hẹn nhiều pha hành động ngoạn mục hơn, không chỉ trên mặt đất mà còn trên mặt nước. Theo nhà sản xuất, người chơi sẽ được "động tay động chân" với 20 phương tiện khác nhau, một con số khá ấn tượng để bạn mặc sức khám phá công năng và ưu điểm của từng loại phương tiện.

Trước đây, bạn chỉ được chiêm ngưỡng các biệt động quân của US Navy Seals đột nhập vào dàn khoan dầu hoặc thuyền chở hàng đang bị bọn khủng bố trấn giữ qua các đoạn phim giới thiệu nên bạn không có cơ hội nếm trải cảm giác hồi hộp, căng thẳng. Với Socom 3, bạn có thể tung tăng bơi lội bất cứ nơi nào tùy thích và lựa chọn cơ hội hành động thích hợp cho biệt đội của mình. Đây thật sự là một trong những đặc điểm đáng giá của Socom đúng như tên gọi của game là Navy Seals, tức hải quân lục chiến.

Việc xuất hiện rất nhiều phương tiện cơ giới trong Socom 3 không phải đơn thuần là chạy theo mốt của các game cùng thể loại, hoặc đơn giản chỉ nhằm trang điểm và làm phong phú thêm bộ mặt của game. Socom 3 sẽ có bản đồ lớn gấp 6 lần Socom 2, bạn như đang ở trong một chiến trường rực lửa thực sự với hơn 30 loại khí tài, từ vũ khí thông thường đến các loại "tầm cỡ" như tên lửa tầm nhiệt, súng hãm thanh, súng phóng lựu, lazer... Tùy vào loại vũ khí mà tốc độ di chuyển của bạn bị ảnh hưởng theo. Vì địa bàn hoạt động rộng lớn nên game sẽ cho bạn lưu vào giữa các nhiệm vụ. Tiếp theo là hệ thống check point tự động được thiết lập mặc định trên đường đi nhằm tránh trường hợp đáng tiếc xảy ra cho người chơi.

Đã nói đến game hành động thì phải nói đến AI (trí thông minh nhân tạo của máy). Đối phương sẽ không nhảy xổ vào bạn hoặc dùng chiến thuật "lấy thịt đè người" như trước kia mà ranh mãnh và cẩn thận hơn rất nhiều. Chúng tận dụng triệt để những vật cản trên chiến trường để làm bia đỡ hoặc phối hợp yểm trợ rất tốt cho nhau chứ không xé mòng lực lượng khi bị lấn ép về quân số...

Còn rất nhiều điểm đặc sắc khác của Socom 3 mà chúng ta chỉ có thể "sờ đến" một khi trò chơi được phát hành vào quý ba năm nay. Hy vọng sự chờ đợi của chúng ta không uổng công và Socom 3 sẽ tiếp tục xứng đáng là một trong những đại diện hàng đầu của game hành động trên hệ console.

THU PHƯƠNG

Lemmings REVOLUTION

# MÊ CUNG CHUỘT CHŨI

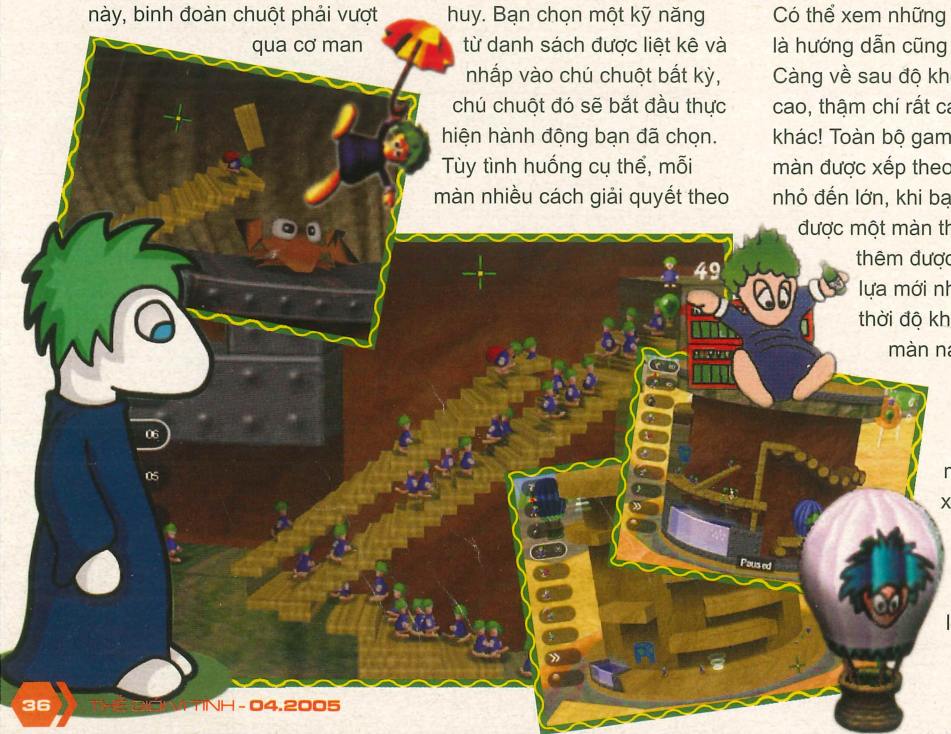
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Điều đó đặc biệt đúng với các trò chơi thuộc thể loại đánh đố trí tuệ (puzzle). Hiện nay, thể loại game này có vẻ như ngày càng mai một dần, nhưng nếu thật sự yêu thích bạn vẫn có thể tìm thấy một vài tựa game cũ thuộc dạng này rất được ưa chuộng vài năm trước đây. Lemming Revolution (LR) xứng đáng là một trong những trò chơi đứng đầu danh sách này.

## Đơn giản...

Là một trò chơi thuộc thể loại suy luận logic nên ý tưởng của LR rất đơn giản: trong game bạn đóng vai chỉ huy của một nhóm chuột chũi bị mắc kẹt trong một thân cây hình trụ và phải giúp đỡ những chú chuột tội nghiệp này đến được điểm trốn thoát là một trái khinh khí cầu ở bên kia thân cây. Trước khi đến được điểm trốn thoát này, binh đoàn chuột phải vượt qua cơ man nào là chướng ngại vật nguy hiểm, khiến chúng có thể "tan xương nát thịt" nếu chẳng may rơi xuống từ một mỏm đá cheo leo hoặc chìm lỉm trong một bể chứa đầy axít...

Bạn thấy đấy, rất dễ làm quen với LR bởi cấu trúc đơn giản của nó, từ cách bài trí menu đến cách chơi đều không quá cầu kỳ phức tạp, chủ yếu phụ thuộc vào khả năng phán đoán tình huống và đôi bàn tay nhanh lẹ của bạn. Còn điều khiển thì chỉ bao gồm các động tác xoay và nhấp chuột. Để vượt qua chặng đường trốn chạy rất dài này, các chú chuột chũi của chúng ta có thể sử dụng 10 kỹ năng khác nhau để vượt chướng ngại vật, như phá đá, khoan đất, nhảy dù, v.v... Nhưng chúng lại không đủ thông minh để tự mình vận dụng các kỹ năng này mà "bàn giao" hết cho bạn, người chỉ huy. Bạn chọn một kỹ năng từ danh sách được liệt kê và nhấp vào chú chuột bất kỳ, chú chuột đó sẽ bắt đầu thực hiện hành động bạn đã chọn. Tùy tình huống cụ thể, mỗi màn nhiều cách giải quyết theo kỹ năng mà các chú chuột sử dụng. Giả sử bạn dẫn dắt đoàn chuột chũi vượt qua một bức tường cao tít, phải làm sao đây? Đầu tiên hãy nhanh tay xây một chiếc thang từ mặt đất lên đến đỉnh, cấp cho mỗi chú chuột một chiếc dù và ngồi xem các chú chuột của bạn hành động... rất ngộ nghĩnh!



## ...nhưng rất gay cấn!

Tuy nói là đơn giản về cách chơi, nhưng những câu đố của LR lại không hề dễ chút nào. Vào những màn đầu, game có giới hạn các kỹ năng và độ khó ở mức sơ đẳng nhất dành cho các bạn mới tập chơi. Các nhiệm vụ chỉ có một cách giải quyết duy nhất và việc bố trí chướng ngại vật cũng nhanh chóng giúp bạn nhận ra được cách sử dụng những kỹ năng. Có thể xem những màn này là hướng dẫn cũng không sai! Càng về sau độ khó càng tăng cao, thậm chí rất cao nữa là khác! Toàn bộ game có 100 màn được xếp theo thứ tự từ nhỏ đến lớn, khi bạn hoàn tất được một màn thì sẽ mở thêm được hai chọn lựa mới nhưng đồng thời độ khó của hai màn này cũng cao gấp đôi màn trước.

Một màn được xem là hoàn tất nếu bạn giải thoát được một số lượng chuột chũi theo quy định. Đôi lúc, số chuột cần phải giải cứu dao động từ vài con cho đến hàng chục con. Tất nhiên, game sẽ cho bạn dư ra một số chuột để trừ hao việc thực hiện chiến thuật của mình, nhưng thực sự mà nói thì rất khó điều khiển hết số chuột này, vì quá đông nên chúng sẽ chen chúc nhau mà đi làm bạn "hoa cả mắt" không thể giao nhiệm vụ cho chính xác được. Nhịp chơi của game rất nhanh và dồn dập, bất chấp người chơi đã phá xong chướng ngại vật trước mắt hay chưa, trò chơi vẫn liên tục thả xuống những người bạn tí hon này. Chưa kể đến chuyện dòng chuột chũi không hề ngừng lại khi chú chuột trước được giao nhiệm vụ, nghĩa là nếu bạn đang xây một cái cầu bắc ngang qua bể axít thì những con chuột phía sau vẫn tiếp tục... bước đều bước cho dù cái cầu xây chưa xong! Điều này cũng đồng nghĩa với việc bạn phải cố gắng tìm cách chặn chúng lại bằng mọi giá.

> Một trò chơi hay không nhất thiết phải là một trò chơi có đồ họa đặc sắc hay cốt truyện biến hóa phức tạp...

## Thư giãn nhẹ nhàng

Vui nhộn là hình thức hiệu quả nhất làm giảm đi mức độ căng thẳng của trò chơi. LR không có nhiều đoạn phim như

**Tên game:** LEMMINGS REVOLUTION
**Thể loại:** Giải đố
**Phát triển:** Psygnosis
**Phát hành:** Take-Two Interactive
**Ngày phát hành:** 30/04/2000
**ESRB:** Everyone
**Cấu hình:** PII 266 MHZ, RAM 64 MB, VGA 4MB, HDD 450 MB, OS: Windows 98/SE/XP, 1CD.

các trò chơi khác, ngoại trừ một đoạn phim giới thiệu ở đầu game để bạn biết cốt truyện và nhiệm vụ trong toàn bộ trò chơi là gì. Yếu tố hài hước bạn thường thấy trong LR phần lớn nhờ hình dáng của các chú chuột chũi xinh xắn trong bộ quần áo màu xanh và cái đầu rối bù tội nghiệp không biết làm gì hơn ngoài chuyện... "nhắm mắt, nhắm mũi" lao đầu vào chỗ nguy hiểm nếu không có sự trợ giúp của bạn. Mặt khác, bạn còn bắt gặp những hành động hài hước của các chú chuột chũi này khi vượt qua chướng ngại vật, ví dụ khi có một chú chuột nào chẳng may không được trang bị dù cứu hộ sẽ "bơi" trong không trung trước khi chạm đất "vỡ tan xác", hoặc nếu bạn giao cho chúng nhiệm vụ phải mang bom thì trước khi phát nổ chúng sẽ cuộn mình lại một cách dễ thương... Trong một số màn, có xuất hiện những điểm "đảo ngược trọng lực" khá thú vị, tất cả những chú chuột nào bước ngang qua điểm đó không gian đều sẽ bị đảo lộn, thay vì đi trên mặt đất, chúng sẽ di chuyển trên trần nhà và xem như mọi hành động của chúng đều bị chống ngược xuống đất!

## Không nổi bật nhưng quá đủ

Đồ họa LR nhìn chung không có gì đặc sắc lắm. Được xây dựng trên nền DirectX 7 xưa... "như Trái đất", nên chỉ khai thác thế mạnh 3D ở mặt thiết kế màn chơi và các chú chuột chũi bé tí trên màn hình. Game cũng có một số hiệu ứng đồ họa như hiệu ứng bắn tung các mảnh vỡ khi các chú chuột phá vỡ gạch đá, hay một hiệu ứng khác là sóng nước dập dìu trong bể nước trông khá vui mắt. Một số thành phần khác trên bản đồ như lửa được vẽ trên nền 2D nên giảm yêu cầu phần cứng đi đáng kể. Thế mạnh của LR là chạy khá mướt trên những máy có cấu hình thấp hiện nay: chỉ cần card màn hình 4MB là đã đủ, và như đã đề cập, LR là trò chơi tập trung vào cái đầu nhiều hơn là đôi mắt của bạn, do vậy hình ảnh không phải là mấu chốt! Ngược với đồ hoạ, âm nhạc của trò chơi thật sự sôi động, nhạc nền của mỗi màn mỗi khác nhau, được phối trên nền nhạc nhảy làm người chơi rất phấn chấn đồng thời không nản chí mỗi khi gặp bế tắc trước một chướng ngại.

Thật khó mà so sánh giữa một trò chơi cân não và một trò chơi hành động cái nào hấp dẫn hơn, vì hai thể loại game được tạo ra để phục vụ cho những dạng người chơi khác nhau. Có thể LR phù hợp với các tay chơi lớn tuổi, thích vừa chơi vừa suy nghĩ nhiều hơn, nhưng nào ai biết được điều ngược lại, vì game là một lĩnh vực dành cho mọi lứa tuổi...

**NGUYỄN ĐỨC QUANG**
**duc.quang@but-tre.com**

DigiLife
Rich your life

BẢO HÀNH 3 NĂM
MỎNG , NHẸ , TIẾT KIỆM NĂNG LƯỢNG
HẬU MÃI TỐT

YS1511

| | |
|---|---|
| Display | LCD 15" TFT |
| Resolution | 1024 x 768 |
| Display Color | 16.2 M |
| Pixel Pitch | 0.29 mm |
| Contrast Ratio | 400:1 |
| Brightness | 250 cd/m² |
| Speaker | 1W x 2 |

280$

YS1711

| | |
|---|---|
| Display | LCD 17" TFT |
| Résolution | 1280 x 1024 |
| Display Color | 16.2 M |
| Pixel Pitch | 0.26 mm |
| Contrast Ratio | 450:1 |
| Brightness | 270 cd/m² |
| Speaker | 1W x 2 |

380$

TVT TRADING CO.,LTD
319A12 Lý Thường Kiệt P.15 , Q.11 , TPHCM
ĐT :8665512 FAX : 8646875
Website : www.digilife-asia.com
Email : sales@digilife-asia.com

# CHƠI GAME THÁNG 4 TẠI THIÊN HÀ GAMEZONE

Nếu bạn cần một điểm chơi game tại thành phố Hồ Chí Minh, Thiên Hà Gamezone là một trong những nơi để đến.

Địa điểm mới đặt tại 542 Điện Biên Phủ, phường 11, quận 10, nằm ở ngã 3 Điện Biên Phủ - Bàn Cờ, gần ngã tư Điện Biên Phủ - Cao Thắng là vị trí thuận lợi cho các gamer dễ dàng lui tới, đặc biệt các gamer ở quận 1, quận 3 và quận 10. Với khuôn viên rộng, xe được giữ miễn phí trong nhà, chỗ ngồi rộng rãi, đặc biệt có phòng riêng dành cho những người chơi hút thuốc lá. Thiên Hà Gamezone phục vụ giải khát và ăn nhẹ cho các bạn có nhu cầu. Có phòng ăn để các bạn "nạp năng lượng" mà không làm ảnh hưởng đến người chơi bên cạnh.

**Game mới đáng chú ý vừa được cài đặt tại Thiên Hà: Brother in Arms ( PC/Xbox/PS2), Driver 3 ( PS2) SpellForce: Shadow of the Phoenix (PC) , Mushashi Samurai Legend (PS2) Shadow Hearts Covenant (PS2)...**

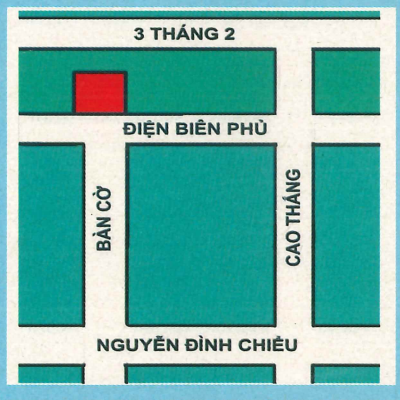
Với những trò đòi hỏi cấu hình cao như Warcraft 3 battle.net, Lineage2, World of Warcraft, Final Fantasy XI... bạn có thể tận mắt nhìn thấy nhân vật của mình được chỉnh độ phân giải cao, hiệu ứng đầy đủ mà ít bị lag thông qua những máy P4 2.4GHz, 1GB RAM với videocard 128 MB, màn hình phẳng 17 hoặc 19 inch. Với game đang "hot" Lineage2, bạn có thể chơi 2 acc trên cùng một lúc trên một máy mà vẫn nhanh như thường.

Nếu bạn chơi lâu dài, hãy đăng ký thành viên với nhiều ưu đãi. Là Thành viên, nếu muốn chơi bất cứ game online phải trả phí trên server chính thức, Thiên Hà Gamezone sẽ mua giúp và đóng phí hàng tháng giùm cho bạn.

Trong tình hình nhiều người chơi game online hiện nay đang bị hack mất acc, mất item... do bị cài keylog, bạn hoàn toàn có thể yên tâm không sợ bị mất password khi chơi tại Thiên Hà. Bởi vì các máy ở đây đều được cài chương trình bảo vệ chống keylog hay trojan, người ngoài không thể download, chép, cài đặt hay chạy những chương trình này.

Nếu muốn đổi không khí với game console, Thiên Hà Gamezone cũng sẵn sàng phục vụ các bạn. Ngoài việc thử những game mới, bạn có thể chơi một số trò Xbox Online hoặc chơi đá banh Winning Eleven với 4 người chơi (2 cặp đấu với nhau) trên màn hình 29 inch.

Từ 15/3/2005, Thiên Hà tiếp tục giảm giá sử dụng máy.




**Mời các bạn đến với Thiên Hà Gamezone - 542 Điện Biên Phủ Q.10 TP.HCM**

THIÊN HÀ GAMEZONE

# CMS Gamestation
# Khởi đầu trào lưu mới

Không lạ lẫm với các hệ thống được giới thiệu là "Máy tính gia đình", "Máy tính văn phòng", "Máy tính đồ họa cao cấp"..., nhưng có lẽ bạn chưa biết đến "Máy tính chơi game" chăng? Nếu vậy, đã đến lúc bạn hãy làm quen với một dòng máy tính mới xuất hiện tại Việt Nam và được sản xuất bởi một công ty Việt Nam: máy tính chơi game CMS Gamestation. Chắc chắn, sau "thực đơn khai vị" của đầu bếp CMS, các nhà sản xuất máy tính khác cũng sẽ cho ra đời những hệ thống tương tự nhằm "chiêu đãi" dân mê game.

## MÁY TÍNH CHUYÊN DỤNG – XU HƯỚNG TỰ NHIÊN

Bạn nên hiểu rằng game máy tính là một ứng dụng nặng và đòi hỏi rất cao về sức mạnh xử lý, thiết bị hỗ trợ nhằm tái tạo chân thật thế giới ảo, thể hiện hết sự sống động trong cốt truyện và cách chơi mà các nhà phát triển đã nhọc công xây dựng. Thiết bị hỗ trợ càng chuyên dụng càng tốt và bao gồm thiết bị tái tạo hình ảnh (màn hình); thiết bị tái tạo âm thanh (loa đa kênh) và thiết bị điều khiển (chuột, bàn phím, gamepad, joystick, wheel...).

Game máy tính đang góp phần tích cực vào việc thúc đẩy công nghệ phần cứng phát triển, mang lại lợi ích công nghệ lẫn kinh tế cho người dùng cuối. Chính vì lẽ đó, việc cho ra đời các hệ thống máy tính lớn, chuyên dụng cao nhằm phục vụ người chơi game là xu hướng phát triển tự nhiên. Điều này đã được các hãng sản xuất máy tính lớn chứng minh bằng các dòng sản phẩm dành riêng cho gamer, như DELL có XPS, HP có Compaq X...

Asus EN6800 TD256MA

Những hệ thống loại này đã xuất hiện từ lâu tại thị trường nước ngoài, nhưng ở Việt Nam, việc đầu tư một hệ thống máy tính... chỉ để chơi game được xem là điều xa xỉ. Dù sao, những động thái tích cực như việc cho ra đời Gamestation của CMS đã là tín hiệu đáng mừng cho người dùng máy tính nói chung và cho giới gamer nói riêng. Thế nào? Bạn đã sẵn sàng "nếm" thử món khai vị này chưa?

## CMS GAMESTATION – ỔN ĐỊNH, HIỆN ĐẠI NHƯNG CHƯA HOÀN HẢO

*Giá: 1.600 USD (chưa màn hình)*
*Bảo hành: 3 năm*

Gamestation có một nền tảng vững chắc dựa vào công nghệ Intel. Hệ thống sử dụng chipset cao cấp i925X hỗ trợ các bộ xử lý (BXL) Pentium 4 LGA775 mới (kể cả các BXL tích hợp công nghệ EM64T - CPU 64-bit mới của Intel), bộ nhớ "xịn" DDR2 (533/400 MHz), giao tiếp đồ họa PCI Express x16, âm thanh tích hợp cao cấp (7.1), mạng gigabit, SATA RAID... "Quả tim" của hệ thống là BXL Intel Pentium 4 560 có tốc độ 3,6 GHz, bộ nhớ đệm L2 1MB, hỗ trợ công nghệ siêu phân luồng (HT). Quá đủ "level" để cho bạn bước vào các thế giới ảo.

Để "gánh" các game siêu nặng, Gamestation trang bị dư dả 1GB (512MBx2) bộ nhớ DDR2 533MHz. Hai ổ cứng SATA 120GB chạy ở chế độ RAID 0 cung cấp mức dung lượng lưu trữ lên đến 240GB nên bạn có thể cài đặt tất cả các trò chơi mới nhất mà chẳng phải bận tâm chuyện hết "đất". CMS trang bị cho Gamestation bo mạch xử lý đồ họa sử dụng chip xử lý GeForce PCX 5750 dùng giao tiếp PCI Express, với 128 MB bộ nhớ loại DDR (128 bit).

Tất cả được "đóng bộ cánh" khá ngầu màu đen và đầy chất game! Thùng máy được thiết kế không dùng vít, bao bọc chắc chắn, chống được hiện tượng giao thoa điện tử (EMI). Ngoài ra, bạn có thêm một bảng điều khiển đặt ở mặt trước thùng máy với một màn hình LCD nhỏ cung cấp khả năng theo dõi và cảnh báo nhiệt độ hệ thống, 2 núm điều chỉnh tốc độ quạt, một cổng IEEE 1394 và 2 cổng USB 2.0... (xem thêm "Máy tính để bàn - Sàn đấu "nhà nghề" của game thủ", TGVT A 2/2003). Mặc dù có khá nhiều tiện ích nhưng không gian "sống" chung của các thiết bị xem ra không được thoáng đãng cho lắm! Do đó, để đảm bảo cho hệ thống vận hành ổn định, CMS thiết kế đến 4 quạt 80x80 mm, 21db (hoạt động khá ồn ào) trong thùng máy nhằm làm mát thiết bị và "tống" hơi nóng ra ngoài. Được biết, thùng máy này là mẫu Xaser III Skull VM3000A lừng danh một thời của Thermaltake.

Dù nền tảng được CMS xây dựng khá vững chắc, Gamestation vẫn còn nhiều điểm chưa thật hoàn hảo. Với góc độ là một hệ thống giải trí cao cấp, Gamestation cần được trang bị thêm đầu ghi (DVD hay CD), bo mạch xử lý âm thanh rời và đầu đọc thẻ nhớ đa định dạng. Còn với góc độ là bệ phóng cho trò chơi máy tính, Gamestation vấp phải một điểm bất đối xứng duy nhất (mà bất kỳ ai cũng nhận ra dễ dàng) tại bo mạch xử lý đồ họa. Thiết nghĩ, chỉ số sức mạnh có (bo mạch chủ, bộ xử lý), chỉ số máu có (bộ nhớ hệ thống, đĩa cứng), áo giáp có (thùng máy), nhưng nhân vật Gamestation của chúng ta lại có thanh gươm chưa đủ sắc để có thể xông pha vào các thế giới DirectX 9 huyền ảo, lung linh

PSP : 350 USD
PSP GAMES : 54 USD

NINTENDO DS : 3,7 triệu
( Tặng kèm 1 GAMES )

GAMEBOY SP : 1,6 triệu
(Tặng kèm 1 GAMES )

EZ FLASH FOR GBA ( 256Mb ) :
Copy Rom GBA từ PC vào thẻ
Chơi Game ko cần băng : 1 triệu
Băng GBA : 90.000 - 170.000

PS2 : 3,7 triệu ( Tặng 5 Games )
XBOX : 3,7 triệu ( Tặng 5 Games )
Ổ cứng 80GB PS2 : 1,7 triệu
( Chơi Game ko cần đọc đĩa, giảm chi phí, tăng tuổi thọ mắt đọc )
Ổ cứng 80G XBOX : 1,2 triệu

Laze Guncon For PS2 : 250.000
Điều khiển PS2-XBOX : 300.000
Card Save 8M : 280.000
Multitap PS2 : 200.000
USB Dual Adapter : Cổng chuyển tay PS2 vào máy PC : 100.000

Game Cube : 3 tr 1 ( Modded )
Disk Game Cube : 120.000

Mừng HOTGAMESHOP khai trương từ 30-3 đến 30-4 tại 8A NÚI TRÚC
Giảm 20% giá DVD Game cho khách
Giá đặc biệt cho các hàng Game và các cửa hàng phân phối
( Có thẻ Dealer )

Mọi thông tin chi tiết xin mời xem tại

www.shophotgame.com/forum

New Games PS2 & XBOX :

Devil May Cry 3,Tekken 5,Snow Blind,Constantine,Mercenaries Fifa Street,Shadow of Rome YS-The Ark Of Napishtim,The Punisher,Cold Fear,Champion Return To Arm,Dynasty Warrior 5 Winning Eleven 8i,NBA Street V3, Fable,Brothers in Arms,Star Wars Republic Commando,Scrapland, Fight Night Round 2,Oddworld...

Trụ sở chính
HOT GAME

Tại HÀ NỘI :
8A NÚI TRÚC

Tel : 04.7261373
0983600030

Tại ĐÀ NẴNG : 30 NGÔ GIA TỰ

Cần tìm phân phối tại các tỉnh thành trong cả nước

mà rất khắc nghiệt.

Qua thử nghiệm, việc cài đặt và chạy thử các game mới hiện nay đều diễn ra rất trơn tru (tham khảo bảng danh sách game chạy thử nghiệm). Hệ thống không gặp bất cứ trục trặc nào trong suốt quá trình vận hành. Tuy nhiên, cài đặt và chơi được là một chuyện. Còn chơi như thế nào, cảm giác ra sao lại là chuyện khác. Gamestation "bay" một cách nhẹ nhàng qua các game cũ xây dựng trên nền tảng DirectX 8 (thế giới game 8x), nhưng khi bước vào thế giới DirectX 9 (thế giới game 9x) thì lại khá e dè! Điều này được chứng minh qua bảng đánh giá tốc độ với một số game tiêu biểu bên dưới.

Vậy là với mức giá 1.600 USD, hệ thống chơi game của chúng ta chỉ có thể chơi "ngon" các game thế hệ cũ thôi sao? Rất may là vào thời điểm viết bài này, CMS đã kịp đưa ra một tùy chọn nâng cấp bo mạch đồ họa. Và chúng tôi có cơ hội thử nghiệm ngay phần nâng cấp này hầu giúp bạn có những kết quả so sánh cụ thể. Bo mạch đồ họa nâng cấp dành cho Gamestation mà CMS đưa ra sử dụng chip xử lý Nvidia GeForce 6800 dùng 256 MB bộ nhớ loại DDR (256 bit).

Đúng như nhận định ban đầu, tùy chọn nâng cấp đã xoá bỏ hoàn toàn dấu "trừ" lớn nhất tồn tại ở hệ thống chuẩn. Lúc này, thanh gươm của Gamestation đã thực sự "bén" hơn, mạnh hơn rất nhiều so với thanh gươm cũ. Điểm bất đối xứng không còn tồn tại cho phép hệ thống tự tin bước vào thế giới game 9x với tư thế "ngẩng cao đầu". Chính vì vậy, tùy chọn nâng cấp này là "gói trợ lực" đáng giá và cần thiết giúp Gamestation thực sự xứng với tên gọi "hệ thống chơi game chuyên dụng đầu tiên tại Việt Nam", dù chi phí đầu tư thêm không nhỏ (hệ thống nâng cấp có giá 1870 USD, đắt hơn gần 300 USD).

## BẢNG ĐÁNH GIÁ TỐC ĐỘ MỘT SỐ GAME ĐIỂN HÌNH

| Công cụ thử nghiệm | Cấu hình chuẩn | Cấu hình nâng cấp |
|---|---|---|
| Aquamark 3 | 29 fps | 57 fps |
| Futuremark 3DMark 03 build 3.5.0 | 3.057 | 8.554 |
| Futuremark 3DMark 05 build 1.2.0 | 629 | 3.924 |
| *Bo mạch sử dụng trình điều khiển Forceware 71.84: • Độ phân giải:1024x768x32, 0xAA, 0xAF; • Thiết lập chi tiết đồ họa ở mức cao nhất có thể.* | | |
| **Game thử nghiệm** | **Số khung hình/s** | |
| Call of Duty: United Offensive (v.1.51) | 128 | 183 |
| DOOM III (v.1.1) | 18 | 69 |
| Unreal Tournament 2004 (v.3355) | 46 | 60 |
| Halo: Combat Evolved (v.1.62) | 27 | 63 |
| Far Cry (v.1.31) | 24 | 73 |
| Painkiller | 61 | 99 |
| Half-life 2 | 54 | 88 |

## DANH SÁCH GAME THỬ NGHIỆM

| Thể loại | Trò chơi |
|---|---|
| Bắn súng ở góc nhìn người thứ nhất | • Call of Duty: United Offensive (v.1.51)<br>• DOOM III (v.1.1)<br>• Unreal Tournament 2004 (v.3355)<br>• Halo: Combat Evolved (v.1.62)<br>• Far Cry (v.1.31)<br>• Painkiller<br>• Half-life 2 |
| Bắn súng ở góc nhìn người thứ hai | • Splinter Cell: Pandora Tomorrow<br>• Prince Of Persia: Sands of Time<br>• Max Payne 2: The Fall of Max Payne (v.1.01)<br>• Hitman: Contracts (v.1.47)<br>• Thief: Deadly Shadows (v.1.1)<br>• Deus Ex: Invisible War<br>• Manhunt |
| Mô phỏng | IL-2 Sturmovik: Aces in the Sky<br>Lock on: Modern Air Combat (v.1.1)<br>Microsoft Flight Simulator 2004 (v.9.1)<br>FlatOut (v.1.1)<br>Colin McRae Rally 05 (v.1.1) |
| Dàn trận thời gian thực | • Command & Conquer Generals: Zero Hour<br>• Perimeter (v.1.01)<br>• Rome: Total War (v.1.2) |
| Trình benchmark tổng hợp | • Aquamark 3<br>• Futuremark 3DMark 03 build 3.5.0<br>• Futuremark 3DMark 05 build 1.2.0 |

## LỜI KẾT

Những bước đi đầu tiên dễ vấp váp nhưng chúng lại rất cần thiết trong việc thúc đẩy và tạo ra thị trường mới. Gamestation tuy chưa thật sự hoàn hảo nhưng nó đánh dấu giai đoạn kế tiếp dành cho lĩnh vực sản xuất máy tính trong nước – giai đoạn sản xuất các máy tính có tính chuyên dụng cao phục vụ cho nhu cầu và mục đích giải trí cao cấp của người dùng – máy tính chơi game. Tuy nhiên, để có thể đạt đến tính chất hoàn hảo, một hệ thống máy tính chơi game chuyên dụng không nên dừng ở khả năng xử lý mạnh. Ngoài năng lực xử lý, nó cần được thiết kế và bổ sung nhiều thiết bị ngoại vi có khả năng thể hiện và tái tạo tốt thực tại ảo. Bên cạnh đó, nhà sản xuất cần có những hỗ trợ tích cực trong việc tư vấn, giải quyết sự cố, những vấn đề tưởng chừng đơn giản nhưng lại rất thiết thực với người chơi game.

**BÚT TRẺ**
**www.but-tre.com**


## CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

- FPT - Chi Nhánh Truyền Thông Công Ty CP Phát Triển Đầu Tư CN ..... 1, 21
- FPT - Công Ty Cổ Phần Phát Triển Đầu Tư Công Nghệ ..... Bìa 3
- HD04A - Trung Tâm Dịch Vụ Sửa Chữa Bảo Hành Máy Tính ..... 19
- Hiệp Lực - Công Ty TNHH Thương Mại và Dịch Vụ Tin Học ..... 27
- HotGame - Cửa Hàng HotGame ..... 39
- Intel Corp ..... 2
- MSI Micro Star International ..... 3
- Tân Vạn Toàn - Công Ty TNHH Thương Mại ..... 37
- Thiên Hà - Cửa Hàng Game ..... 38
- VCC - Công ty Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam ..... 11, 18, 29
- Viễn Sơn - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
- VinaGame – Công ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina ..... 15



THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SÂN GAME VÀ GIẢI TRÍ

**Tòa soạn:** 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 9304324 - Fax: (84.8) 9304338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 537 4130; Fax: (84.4) 537 4131; E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*

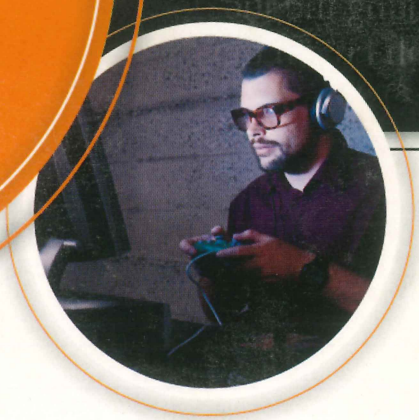
● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí, Bộ Văn hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

Intel® Desktop Boards

INTEGRITY TO BUILD ON

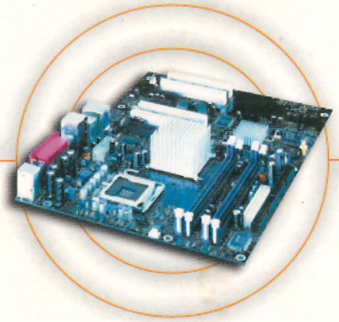
# Intel đưa trò chơi đến Tuyệt đỉnh



## HÃY CẢM NHẬN SỰ KHÁC BIỆT!

Với các bo mạch chủ mới của Intel®

**D915GAV, D915PGN và D915PBL**



## Bo mạch chủ Intel®
## Sự lựa chọn tốt nhất cho bộ xử lý Intel®

Các đại lý:

**Hà Nội:**

| | |
|---|---|
| CMS | 04. 9782084 |
| Lam Phương | 04. 9431717 |
| Seatic | 04.5370570 |
| Telnet | 04. 9781418 |
| Vĩnh Xuân | 04. 9439121 |
| Sudico | 04.7365530 |

**TP. Hồ Chí Minh:**

| | |
|---|---|
| Anh Phương | 08. 9250199 |
| Khai Trí | 08. 8445343 |
| Hoàn Long | 08. 9250898 |
| FPT-Elead | 08. 9253150 |
| Mekong Green | 08. 9972627 |
| Nova | 08. 9250771 |
| Nguyễn Hoàng Informatics | 08. 9203404 |
| Robo | 08. 9252797 |
| Scitec | 08. 8330378 |
| T&H | 08. 9303470 |
| Hợp Nhất | 08.9252367 |
| TNC | 08. 9250259 |
| Phong Vũ | 08.9330763 |
| VTB | 08. 8477047 |

**Đà Nẵng:**

| | |
|---|---|
| Phương Tùng | 0511. 656666 |
| Thịnh Tiến | 0511. 652212 |

**Huế:**

| | |
|---|---|
| Điện tử Huế - Huetronics | 054-846146 |

**Nha Trang:** Công ty TH 058. 810822

**Cần Thơ:**

| | |
|---|---|
| TTTH ĐH Cần Thơ | 071. 832875 |

**Cà Mau:** Minh Khôi 0780. 832620

intel®

# LÀM VIỆC TỐT HƠN, GIẢI TRÍ VUI HƠN

## FPT ELEAD G605 giải pháp game tuyệt vời

## với bộ xử lý Intel® Pentium® 4 tích hợp công nghệ HT

# G605

# 9.990.000 VNĐ

Bao gồm VAT

| | |
|---|---|
| **Processor** | : **Intel® Pentium® 4 Processor 3GHz with HT Technology** ( Bus 800MHz, 1MB Cache L2). |
| **Motherboard** | : **Chipset** Intel® 865 with system FSB 800MHz, |
| **Memory** | : 256**MB** DDR RAM 400Mhz up to 1GB. |
| **Hard Drive** | : 40GB Ultra ATA 100 7,200rpm |
| **CD-ROM** | : 52X Max |
| **Graphic Card** | : 64MB Geforce 3D Graphic |
| **Fax/ Modem** | : 56K V90 internal |
| **NIC Card** | : 10/100 Base TX Onboard |
| **Monitor** | : 17" CRT 3D Color Digital |
| **Key Board/ Mouse** | : PS/2 |

Case for Pentium IV ATX Professional

FPT ELEAD® COMPUTER

*Cùng đi tới thành công*

www.elead.com.vn

**TP HCM:** CT TNHH TMDV Nguyễn Trần Tín 9895919 *MTC 8589524 *CT Hợp Nhất 9252367 *CT TNHH A.I.G 9162275 *CT TNHH TMDV TH Gia Việt 9310832 *Nguyễn Hoàng 9203404 *CHMT Trọng Nhân 9633160 *CT TNHH TM TH Phương Nam 9716876 *CT TNHH TMDV Việt Phương 8327801 *Khôi Nguyên 8445785 *Sao Mai 9972269 **Đà Nẵng:** CT I.D.E 825836 *CT Hân Thịnh 652378 *TTMT Điện lực 3 897360 *CT CNTH Phương Tùng 656020 **Quảng Nam:** CT TNHH PTCN TMMT Martin 830888 **Quảng Ngãi:** TTTH M.H.Q 825894 **Quy Nhơn:** DN Bảo Châu 828199 *DNTN Thành Nhân 8200707 *TTTH BĐ Bình Định 818903 *CT Sách TBTH Bình Định 861654 **Phú Yên:** DN Thanh Cường 822376 **Nha Trang:** NT Computer 515989 *VU GIA (EIS) 826200 **Ninh Thuận:** CT Sách TBTH Ninh Thuận 835392 *CT Tứ Sơn 822597 **Bình Thuận:** CH Dũng Sỹ 828789 *CT TNHH DVVT TM Việt An 830212 **Daklak:** CT TNHH TH Tây Nguyên 855199 **Dak Nông:** CN CT TNHH Phương Nam 815172 **Gia Lai:** CT Vĩnh Tín 823423 *CT Đức Hùng 830789 *DNTN ALPHA 873873 **Kontum:** CT Vĩnh Tín 863351 *VT Xuân Hải 868699 *Kim Thịnh 862111 **Dalat:** CT Vĩnh Thái 837777 *Lâm Nhật Tân 825821 **Bảo Lộc:** cH Châu Anh 710477 **Vũng Tàu:** CT TNHH Nga Anh 854149 *CHMT&TBVP Vũng Tàu 540424 *VT Toàn Cầu 540099 *HTH Co. 816636 *CT TNHH Lê Mai 542222 **Đồng Nai:** CT Idata 842244 *CT Đồng Nam 821111 **Bình Phước:** CT TNHH TMKT CNTT Quang Minh 885474 *CT Hoàn Mỹ 879622 *CT TNHH Tân Hoàng Gia 881346 **Bình Dương:** CT TNHH TH TMVN V.B.M 836888 **Tây Ninh:** CT TNHH TM Tân Nam 824097 **Long An:** DNTN Anh Việt 835378 *CT TNHH CNTHVT Nam Phong 891888 **Mỹ Tho:** CT TNHH Incom 883969 *CT TNHH VIệtCom 950161 **Bạc Liêu:** CH TBVP MT Yến Nhi 827073 **Vĩnh Long:** CT Mêkong I 820778 *DNTN Bá Linh 827613 **An Giang:** TBVP Long Xuyên 841096 *CHTH An Giang 859958 *DVTH Trung tâm 5669799 **Trà Vinh:** CT TNHH SXTMDV TH Hoàng Sơn 856770 **Bến Tre:** CT TNHH TM&CN Phương Nam 829606 *CT TNHH Đăng Quang 813181 **Cần Thơ:** DNTN Sao Mai (Stars.com) 833730 **Đồng Tháp:** CT Nhật Minh 853107 **Sóc Trăng:** DNTN Gia Hòa 824067 **Cà Mau:** DNTN Minh Khôi 822200 *CT TNHH Huỳnh An 821278 **Kiên Giang:** DNTN Tây Nam 870845 *CT Tiến Phát 875478 *Nam Phương 869326 *Như Ý 923253

### Trụ sở chính

89 Láng Hạ Hà Nội.
ĐT: 04.8560 300 Fax: 04.8560 315

41 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, TP.HCM
ĐT: 08.9252 545 Fax: 08.925 3145

### Showroom

1A Yết Kiêu, Hà Nội
ĐT: 04.9426 506 Fax: 04.9426 507

57 Trần Quốc Thảo, Q.3, TP.HCM
ĐT: 08.9330076 Fax: 08.9330 075

### Công Ty Phân Phối:

101 108 A Vạn Phúc, Quận Ba Đình, Hà Nội, Tel: 04 72600 666 Fax: 04 7260 713
5 Sương Nguyệt Ánh, Quận 1, TP. Hồ Chí Minh, Tel: 08 9255 414 Fax: 08 9253 472

## Hotline: 08 9011 236

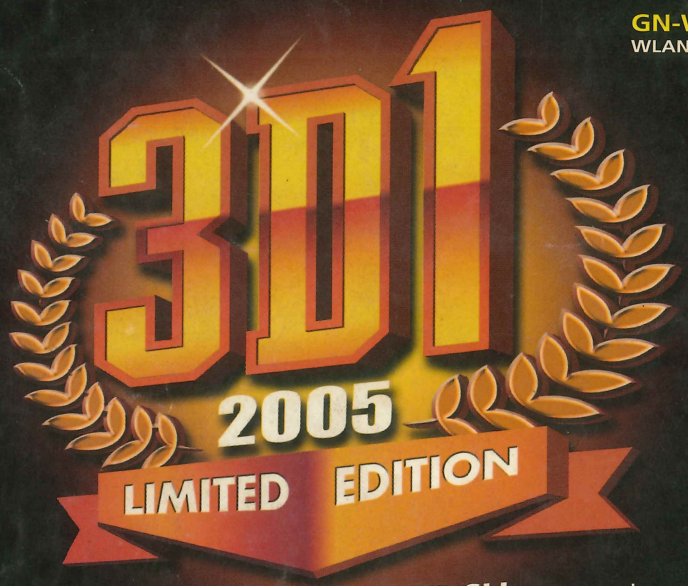
Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Hình ảnh mang tính chất minh họa, một số chi tiết có thể thay đổi mà nhà SX không cần phải báo trước

Hyper-Threading Technology requires a computer system with an Intel® Pentium® 4 processor supporting Hyper-Threading Technology and an HT Technology enabled chipset, BIOS and operating system.Performance will vary depending on the specific hardware and software you use.

# Dẫn đầu về hiệu suất

## Dual 6600GT GPU Graphics Accelerator + K8NXP-SLI 8 SIGMA Motherboard

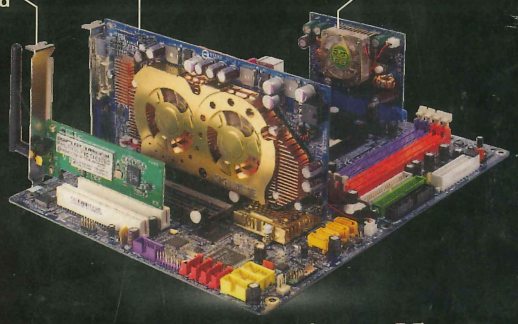



3D1 Graphics Accelerator + K8NXP-SLI Motherboard

**GV-3D1**
Dual 6600GT
Graphics Accelerator

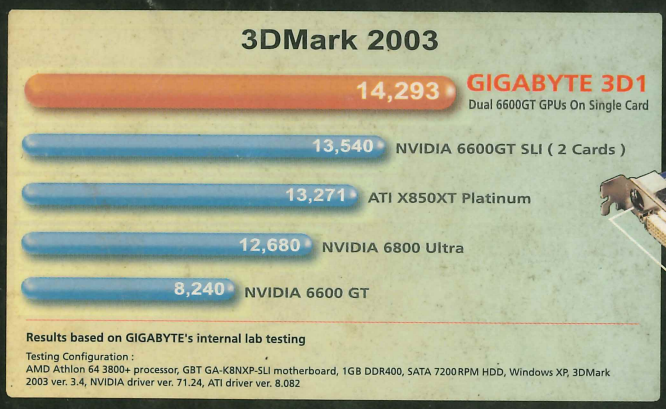
**GN-WPKG**
WLAN Card

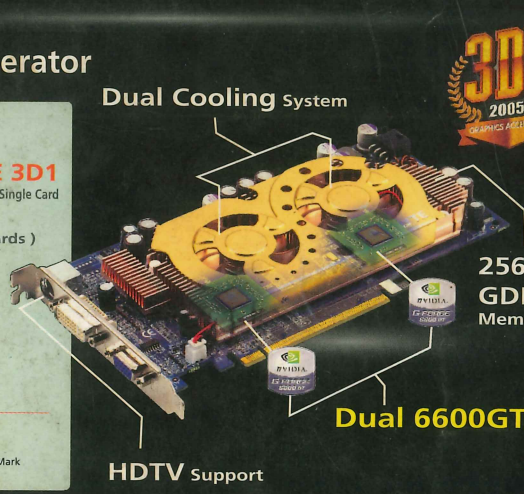
**D.P.S. K8**
Dual Power System-K8



**GA-K8NXP-SLI**
NVIDIA nForce4 SLI Chipset
8 SIGMA Series Motherboard
Supports Socket 939 Athlon64 FX/Athlon64 processor

## GV-3D1 Dual 6600GT Graphics Accelerator




Dual Cooling System

256MB
GDDR 3
Memory

Dual 6600GT GPU

HDTV Support

**Lưu ý: 3D1 chỉ tương thích với bo mạch chủ Gigabyte GA-K8NXP-SLI**

**GV-3D1, card đồ họa được tích hợp 2 GPU đầu tiên trên thế giới của Gigabyte, kết hợp với bo mạch chủ K8NXP-SLI sẽ tạo nên những hiệu ứng đồ họa chưa từng có!**

Specifications and pictures are subject to change without notice.
All brand names and products are registered trademarks of their respective companies.

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
-- The specification and pictures are subject to change without notice.
-- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
-- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

*Nhà phân phối:*

**Công ty Viễn Sơn**
162B Bùi Thị Xuân, Q.1
TP. HCM
ĐT: 08 - 8326085

*Các đại lý:*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| *Hà Nội:* | Thủy Linh | 04 5371525 | *Qui Nhơn:* | Vi tính Qui Nhơn | 056 822803 |
| *Huế:* | Điện Tử Huế | 054 846146 | | Bảo Châu | 056 828199 |
| *Đà Nẵng:* | Vitico | 0511 871838 | *Nha Trang:* | Tin Hưng | 058 825081 |
| | Phi Long | 0511 816000 | | Tin Học Nha Trang | 058 810822 |
| | GCC Đà Nẵng | 0511 653060 | | Sao Kim Nha Trang | 058 510885 |
| *Quãng Ngãi:* | MHQ | 055 825894 | *Cần Thơ:* | TT Điện Tử Tin Học Đại Học Cần Thơ | 071 832875 |

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

*Upgrade Your Life*™ www.gigabyte.com.tw